

Филипп Мышебёф

Карта

Книга правил



LAVKA
GAMES

INTERNATIONAL
TEAM



Кто будет править королевством Англия?

Оглавление

Оглавление.....	2	16. Карты слуг.....	32
1. Коротко об игре	3	17. Реликвии	33
2. Подготовка к игре	4	18. Королевская гвардия	34
3. Компоненты игры	6	19. Экскалибур.....	34
4. Структура раунда	7	20. Шервуд.....	35
5. Фаза 2. Действия с картами	8	21. Орден Подвязки	36
6. Фаза 3. Получение дохода	10	22. Выбывание игрока.....	36
7. Фаза 4. Покупки.....	10	23. Случайный выбор стартового города.....	36
8. Фаза 5. Перемещение.....	13	24. Подсчёт победных очков.....	36
9. Фаза 6. Викинги	16	25. Конец игры.....	36
10. Фаза 7. Сражение.....	18	26. Определение победителя	36
11. Фаза 8. Конец раунда	22	27. Режим для двух игроков.....	37
12. Титулы	22	28. Создатели игры.....	37
13. Фаза 1. Слушайте, слушайте.....	24	Почему «Фьефы Англии»?.....	38
14. Карты персонажей.....	27	FAQ	39
15. Карты событий/бедствий.....	29		



Коротко об игре

В игре «Фьефы Англии» каждый игрок возглавляет семью лордов в средневековом королевстве Англия. Семья состоит из лордов и леди, которые стремятся получить церковные или дворянские титулы. Эти титулы приносят их семьям богатство и власть, а также право избирать или быть избранными королём или правящей королевой Англии.

На игровом поле изображены города Англии, соединённые дорогами, по которым могут передвигаться лорды и их войска. Карта разделена на 6 регионов разного цвета, каждый из которых состоит из сухопутной зоны и морской зоны с номерами от I до VI. В каждом из этих регионов находится портовый город, обозначенный морским якорем

. Каждый город расположен в регионе, который во время игры может стать феодальным владением (фьефом), и при этом находится в одной из двух епархий или одной из двух архиепархий.

Игрок, контролирующий все города в регионе, где есть замок, может купить связанный с этим регионом феодальный титул и передать его одному из лордов своей семьи. Каждый титул (виконт, граф или герцог) приносит 1 победное очко (ПО)

.

Лорд-мужчина также может получить церковный титул епископа или архиепископа, чтобы возглавить епархию или архиепархию. Леди может получить церковный титул аббатисы и управлять аббатством. Каждый титулованный лорд, мужчина или женщина, а также епископы или архиепископы могут отдать один или два голоса при избрании короля или правящей королевы. Различают королеву-консорта и правящую королеву, которая приходит к власти в результате голосования и имеет те же полномочия, что и избранный король.

В каждом раунде игроки могут взять карту персонажа, чтобы присоединить лорда к своей семье. Они также могут взять карты событий, которые дают бонусы или провоцируют восстания, убийства и другие злоключения. Кроме того, им могут попасться карты бедствий, такие как «Плохая погода», «Большой голод», «Чёрная смерть» или «Вторжение викингов», от которых страдают города королевства.

Игроки получают доход от городов, мельниц и аббатств, которые они контролируют. Лорды с церковным или

феодальным титулом могут увеличить свой доход, взимая налоги со своих владений. Все эти доходы можно использовать для покупки новых войск, мельниц, замков и феодальных титулов. Их также можно использовать для подкупа или помощи другим игрокам. Игроки контролируют города с помощью своих лордов и их войск, состоящих из различных боевых единиц. Если войска нескольких игроков находятся в одном городе, может произойти сражение.

Церковнослужители могут обрести реликвию в своём кафедральном городе (город с символом

). Первая реликвия, переданная королю или королеве, даёт 1 победное очко.

Цель игры

Нужно создать самую могущественную семью в королевстве, набрав наибольшее количество победных очков (ПО).

Начиная с 5-го раунда проверяются условия победы: игрок побеждает, если набирает 3 ПО при игре в одиночку, или 4 ПО, если он заключил союз с другим игроком.

Терминология

Лорд: персонаж, мужчина или женщина (леди), которому может быть присвоен титул.

Титулованные лорды: лорды, владеющие фьефом. Это могут быть виконт/виконтесса, граф/графиня, герцог/герцогиня, а также церковнослужители.

Церковнослужители: аббатисы, епископы и архиепископы.

Суверен: король или правящая королева.

Правящая королева: избранная королева.

Королева-консорт: супруга короля.

Принц-консорт: супруг правящей королевы.

Королевская семья: король, правящая королева, королева-консорт, принц Уэльский. В игровых терминах принц-консорт не является частью королевской семьи.

Свободный фьеф: регион, который ещё не стал феодальным владением и поэтому не возглавляется виконтом/виконтессой, графом/графиней или герцогом/герцогиней.

Победные очки (ПО): показатель рейтинга победы. Победные очки зарабатываются при получении феодальных титулов (виконт/виконтесса, граф/графиня или герцог/герцогиня) и/или при передаче первой реликвии королю или королеве.

Армия: лорд и его войско.

2

Подготовка к игре

1

Положите игровое поле в центр стола.

18 городов расположены в одном из 6 регионов разного цвета, которые в ходе игры могут стать фефами. Каждый регион включает морскую зону с номером от I до VI.

Каждый регион относится к одному из 4 церковных округов: епархия Эксетера, епархия Норвича, архиепархия Йорка, архиепархия Кентербери. Во всех четырёх округах есть кафедральный город .

В каждом регионе есть портовый город , а также город, где может находиться меч Экскалибур .

На левой стороне игрового поля находится место для общего запаса, где располагаются карты и жетоны. На правой стороне — памятка о различных фазах игры, а также счётчик раундов и его маркер или фигурка.

2

Рассортируйте и поместите в **общий запас** на соответствующие места: жетоны фланандских арбалетчиков, жетоны французских арбалетчиков, жетоны королевских рыцарей, жетоны королевских сержантов, жетоны ордена Подвзязки, маркер принца Уэльского, жетон ПО и маркеры кинжалов бесчестья. Здесь же оставлено место для шайки Робин Гуда (из дополнения «Робин Гуд»).

3

Положите на указанное место карту «Парламент» (стороной «Парламент» вверх).

4

Перемешайте все карты событий и бедствий, чтобы сформировать **колоду событий**, и положите её на указанное место лицевой стороной вниз.

5

Каждый игрок выбирает себе цвет, кладёт перед собой **личный планшет** и соответствующую **ширму**, берёт **компоненты своего цвета**, составляющие его личный запас, и расставляет на свои места:

12 жетонов сержантов, 4 жетона лучников, 8 жетонов рыцарей, 3 жетона бомбард, 2 жетона требушетов, а также 1 маркер брачного союза, 2 маркера голосования, 3 жетона почтовых голубей и 2 маркера сокровищ.

Также игрок берёт **5 пенни** (жетоны монет), которые прячет за своей ширмой.

13

Используя деревянный кубик, определите, в каком регионе находится **меч Экскалибур**. Затем поместите жетон Экскалибура (стороной «Меч в камне» вверх) на город с символом Экскалибура .

14

Первый игрок выбирает свой **стартовый город**, в который он помещает: 1 жетон замка, 2 жетона рыцарей, 2 жетона лучников, 2 жетона сержантов и 2 фигуки лордов. Жетоны кладутся лицевой стороной вниз. Затем остальные игроки делают то же самое в своём регионе в порядке очерёдности хода (по часовой стрелке).

Можно также выбрать стартовый город случайным образом (см. раздел 23, с. 36).



3

дороги

епарх

5

6

6

6

6

Возьмите
Уберите в
Раздайте
сестрой, д
Каждый

12

Определите, кто будет **первым игроком**. Для этого положите 4 жетона реликвий лицевой стороной вниз, перемешайте, и тот из игроков, кому достанется Святой Грааль , берёт маркер первого игрока  и кладёт его перед собой.

Затем снова перемешайте 4 жетона реликвий лицевой стороной вниз и положите по одному жетону на каждый из кафедральных городов .



8

Перемешайте **колоду слуг** и положите её на соответствующее место в общий запас лицевой стороной вниз. Каждый лорд имеет право на 1 слугу.

Карты персонажей.

В коробку 3 карты мужчин и 3 карты женщин (они не будут использоваться в данной партии). Каждому игроку по одному мужчине и одной женщине. Эти лорды, считающиеся братом, супругом или тёти, составляют их начальную семью. Положите их на свой личный планшет. Игровой процесс также берёт соответствующие фигуры лордов.

11

Рассортируйте и положите в общий резерв рядом с игровым полем:

- фигуры лордов
- жетоны замков/крепостей
- жетоны аббатств/королевских аббатств
- жетоны мельниц
- жетоны викингов/норманнов
- жетоны пенни
- 6 боевых кубиков
- 1 деревянный кубик

10

Положите **колоду титулов** на соответствующее место в общий запас лицевой стороной вверх.

Примечание: в эту колоду должны входить карты феодальных титулов и все карты-портреты.

11

9

Каждый игрок берёт 2 **карты слуг**, читает их вслух, а затем кладёт по 1 карте слуги на личный планшет справа от каждого из своих лордов.

7

Перемешайте **колоду персонажей** и положите её на соответствующее место в общий запас лицевой стороной вниз.

Примечание: в эту колоду должны входить карты лордов (мужчин/женщин), 2 карты «Горожане», 2 карты «Наёмники», 3 карты аббатств, 2 карты епархий и 2 карты архиепархий.

3

Компоненты игры



Игровое поле



4 личных планшета



Книга правил



4 памятки игроков



Жетон ПО



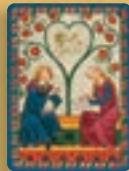
61 жетон пенни



Жетон замка/королевского замка



9 жетонов замков/крепостей



31 карта персонажей



16 карт событий



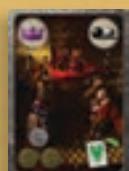
9 карт бедствий



6 карт феодальных титулов



23 карты слуг



Карта «Парламент»



Карта-портрет «Король»



3 карты-портрета «Аббатиса»



Карта-портрет «Правящая королева»



Карта-портрет «Королева-консорт»



Деревянный кубик
(6 боевых кубиков (3 белых и 3 чёрных))



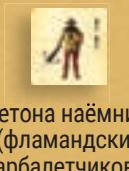
Деревянный кубик



Деревянный кубик
(2 карты-портрета «Архиепископ»)



Деревянный кубик
(2 карты-портрета «Епископ»)



Деревянный кубик
(3 жетона наёмников (фламандских арбалетчиков))



8 жетонов требушетов (по 2 на игрока)



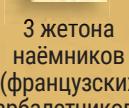
12 жетонов бомбард (по 3 на игрока)



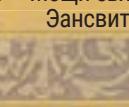
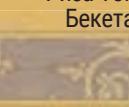
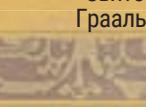
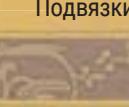
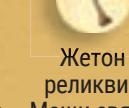
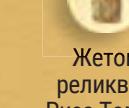
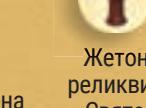
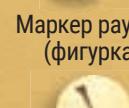
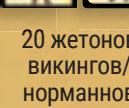
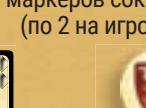
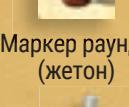
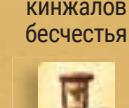
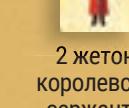
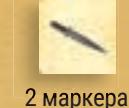
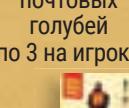
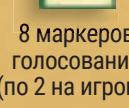
16 жетонов лучников (по 4 на игрока)



48 жетонов сержантов (по 12 на игрока)



3 жетона наёмников (французских арбалетчиков)





4 Структура раунда

Игра «Феибы Англии» состоит из нескольких раундов и заканчивается в конце 7-го раунда или в случае автоматической победы (в конце 5-го или 6-го раунда), когда у одного игрока или союза двух игроков набирается достаточно победных очков (ПО). Каждый раунд делится на 8 фаз.

Далее представлен обзор структуры раунда, как показано в памятке на игровом поле.

Каждая фаза разыгрывается игроками по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Когда все игроки завершили одну фазу, начинается следующая фаза.

Фаза 1. Слушайте, слушайте. Разыграйте каждое действие в заданном порядке:

- А. Объявление о брачных союзах (начиная с 3-го раунда)
- Б. Избрание короля или правящей королевы
- В. Созыв сувереном парламента (для голосования по королевскому налогу)

Фаза 2. Действия с картами. Разыграйте каждое действие в заданном порядке:

- А. Сброс карт с руки
- Б. Набор карт
- В. Розыгрыш бедствий
- Г. Розыгрыш карт с руки

Фаза 3. Получение дохода. Доход могут получать все игроки одновременно:

- 1 пенни за каждый контролируемый город,
- 2 пенни за каждый город во фьефе, на который была сыграна карта «Налог»,
- 2 пенни за каждую контролируемую мельницу и аббатство,
- 1 пенни дополнительно за каждую мельницу и аббатство в регионе, где была разыграна карта «Богатый урожай» или карта «Хорошая погода»,
- игрок забирает себе все доходы от мельниц в епархии или архиепархии, на которые он разыграл карты «Налог»,
- 2 пенни за титул королевы-консорта.

Карты «Хорошая погода» и «Богатый урожай» сбрасываются в конце этой фазы.

Фаза 4. Покупки. Покупки игроки совершают в порядке очерёдности хода. Можно покупать в пределах количества оставшихся предметов:

- феодальные титулы (4, 6 или 8 пенни)
- сержантов (1 пенни)
- лучников или арбалетчиков (2 пенни)
- рыцарей (3 пенни)
- требушеты (5 пенни)
- замки (5 пенни)
- мельницы (3 пенни)

Фаза 5. Перемещение. Игроки перемещают лордов и войска в порядке очерёдности хода. Каждый лорд может передвигаться на расстояние до 2 городов. Войска (сержанты, лучники и рыцари) должны передвигаться только с лордом, который может взять их с собой или оставить по дороге.

Фаза 6. Викинги. Состоит из следующих этапов:

- Подкрепление
- Высадка
- Перемещение
- Сражение
- Выкуп и обращение в христианство

Фаза 7. Сражение. Игроки могут начинать сражения в порядке очерёдности хода. В сражение могут вступать войска разных семей, находящиеся в одном городе. Сражение может длиться несколько раундов.

- Сержант = 1 боевое очко (БО)
- Лучник = 1 БО
- Арбалетчик = 2 БО
- Рыцарь = 3 БО
- Лорд или титулованная леди = 1 БО

В бою используйте следующее количество боевых кубиков для соответствующего количества БО:

от 1 до 6 БО = 1 боевой кубик,
от 7 до 12 БО = 2 боевых кубика,
13 БО и более = 3 боевых кубика.

Фаза 8. Конец раунда. Карты бедствий и карты «Налог» убираются и помещаются в стопку сброса.

Проверьте условия победы. Если победителя нет, переместите маркер раунда в виде фигурки рыцаря вперёд на 1 деление, передайте маркер первого игрока по часовой стрелке и начните новый раунд.

Условия победы

Начиная с 5-го раунда проверяются условия победы. Игрок побеждает, если он набрал 3 ПО, а если он состоит в брачном союзе с другим игроком, то нужно набрать 4 ПО на двоих.



Колода титулов

Колода персонажей

Колода слуг

Колода событий
(с картами событий и бедствий)

Ряд для карт бедствий

Сброс карт событий/бедствий



Фаза 2. Действия с картами

Новая партия в «Фьефы Англии» начинается с фазы 2, так как для фазы 1 нужны титулованные лорды, а в начале игры их нет. Поэтому мы расскажем о фазе 1 только после фазы 8. Выше приведён ряд карт в том порядке, как это показано на левой стороне игрового поля (область общего запаса).

5.1. Сброс карт

В порядке очерёдности хода каждый игрок может сбросить все или часть своих карт. Карты персонажей кладутся лицевой стороной вниз под колоду персонажей. Карты событий и бедствий сбрасываются лицевой стороной вверх в стопку сброса карт событий/бедствий. Эту стопку сброса нельзя просматривать, игрокам видна только верхняя карта.

5.2. Набор карт

Игроки могут взять до 2 карт: либо по 1 карте из колоды персонажей или колоды событий, либо же обе из колоды событий. Взятие карт не является обязательным действием.

Если вы планируете взять 2 карты, вы можете взять первую карту и посмотреть на неё, прежде чем решить, брать ли вторую.

Внимание: игрок может иметь на руке не более 3 карт.

Примечание: если вы хотите ускорить игру, игроки могут выполнять этапы 5.1 и 5.2 одновременно, не дожидаясь своего хода.

5.2.1. Колода событий

Колода событий состоит из карт событий (с синей рубашкой) и карт бедствий (с красной рубашкой). Если вы хотите взять карту события, но карта, лежащая сверху колоды, является картой бедствия, нужно взять её, не добавляя в руку.



и положить лицевой стороной вверх в крайнюю левую свободную ячейку в ряду для карт бедствий. Если все 3 ячейки заняты, карта сбрасывается.

Карты бедствий не учитываются при определении лимита на количество карт, которые вы можете взять: вы можете продолжать брать карты бедствий, пока у вас не окажется карта события.

Если игрок хочет взять карту события, а колода закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

5.2.2. Колода персонажей

В колоде персонажей есть карты лордов и леди. Разыграв одну из них, вы можете присоединить одного члена к своей семье. Одновременно в семье у игрока может быть только 3 лорда.

Также в этой колоде есть карты «Наёмники» и «Горожане», а также карты аббатств, епархий и архиепархий, дающие церковные титулы. Подробнее о розыгрыше карт персонажей см. в разделе 14, с. 27-28.

Пример: Кристина берёт карту персонажа, смотрит на неё и берёт на руку. Второй картой она хочет взять карту события. Однако сверху колоды событий лежит карта бедствия с красной рубашкой. Кристина берёт эту карту и кладёт её лицевой стороной вверх в самую крайнюю свободную ячейку в ряду для карт бедствий. Следующая карта также является картой бедствия. Кристина колеблется, ведь если эта карта будет разыграна, бедствие может обрушиться на неё или её союзников. Она решает рискнуть и кладёт эту карту во вторую свободную ячейку. Наконец, появляется карта события с синей рубашкой, которую Кристина берёт, смотрит на неё и берёт на руку. Её ход закончен. Наступает очередь Юры. Он сбрасывает с руки одну из двух своих карт персонажей и кладёт их под колоду персонажей. Теперь он хочет взять карту события, но верхняя карта – карта бедствия. Он берёт эту карту и кладёт её в последнюю оставшуюся ячейку в ряду для карт бедствий. Следующая карта – снова карта бедствия. Юра берёт её и кладёт в стопку сброса лицевой стороной вверх, так как в ряду бедствий больше нет свободных ячеек. Теперь он может взять свою вторую карту события, и на этом его ход заканчивается.

5.3. Розыгрыш бедствий



Когда игроки закончили сбрасывать и брать карты, карты бедствий разыгрываются одна за другой, слева направо. Первый игрок бросает деревянный кубик, чтобы определить, в каком регионе произойдёт бедствие.

Положите карту бедствия в вертикальном положении в морскую зону рядом с номером региона, выпавшим на кубике. Эта карта влияет как на морскую зону, так и на соседнюю сухопутную зону (того же цвета). Один и тот же регион не может быть затронут несколькими бедствиями одного типа. Если это происходит, дублирующая карта сбрасывается. С другой стороны, на один и тот же регион могут действовать эффекты нескольких бедствий разных типов одновременно.

Бедствие затрагивает всех лордов и все войска **всех** игроков в регионе. Карты бедствий остаются на месте и активны до конца раунда.

Викинги высаживаются в начале фазы «Викинги» в первом городе региона, выбранного случайным образом. Карта «Чёрная смерть» разыгрывается сразу же, как только она будет раскрыта.

Названия и правила розыгрыша карт событий и бедствий описаны в разделе 15, с. 29–32.

В течение первого раунда ни одно бедствие не активно. Чтобы отметить эту особенность, в течение первого раунда карты бедствий выкладываются в морских зонах в горизонтальном положении. В начале 2-го раунда они переворачиваются в вертикальное положение и становятся активными.

5.4. Розыгрыш карт с руки

После того, как все карты бедствий разыграны, каждый игрок в порядке очерёдности хода может разыграть некоторые или все карты событий и персонажей со своей руки.



Карты с символом молнии обладают мгновенным эффектом. Их можно разыгрывать в любой момент, кроме этапа набора карт. Мгновенный эффект прерывает текущее действие и должен быть полностью разыгран перед розыгрышем другого действия.

Примечание: большинство карт с мгновенным эффектом находятся в колоде событий. В колоде персонажей также есть 2 карты с мгновенным эффектом – это карты «Наёмники».

Остальные карты (включая карты лордов) можно разыграть только во время этапа розыгрыша карт с руки.

Примечание: вы можете положить карту лорда, аббатства, епархии или архиепархии в семью союзного игрока. Остальные карты можно передавать или обменивать между игроками **только** с помощью почтового голубя (см. раздел 5.6).

Несколько карт событий в одном регионе

Несколько карт событий можно разыграть одновременно в одном регионе, но бонус, полученный от одинаковых карт, можно получить только 1 раз.

5.5. Прочие карты

При розыгрыше карт персонажей иногда требуется взять карты из других колод.

5.5.1. Колода титулов



Карты лежат лицевой стороной вверх. Выберите карту, которую вы хотите назначить лорду. Это может быть карта феодального титула или карта-портрет («Епископ», «Архиепископ», «Король», «Правящая королева» или «Королева-консорт»).

5.5.2. Колода слуг



В колоде слуг есть карты слуг и служанок, которые назначаются каждому новому лорду, когда он присоединяется к семье.



5.6. Почтовый голубь

Напоминание: в обычных обстоятельствах запрещено обмениваться картами с другим игроком.

Отправив почтового голубя, вы можете:

- передать 1 карту другому игроку или
- передать другому игроку деньги или
- пригласить другого игрока на 3-х минутную тайную встречу. Во время этой встречи вы можете делиться информацией, разрабатывать план сражения, а также свободно обмениваться деньгами и картами, не превышая лимита в 3 карты на руке.

Чтобы отправить почтового голубя, в любой момент игры положите перед собой жетон «Почтовый голубь». Если вы хотите передать другому игроку карту, положите эту карту перед собой лицевой стороной вниз и поместите на неё жетон почтового голубя. Объявите вслух получателя (лорда из другой семьи).

Немедленно бросьте 1 раз деревянный кубик:

- значение 2 и более – почтовый голубь прибывает в пункт назначения, и вы можете немедленно пойти совещаться с другим игроком или просто передать ему деньги или карту;
- значение 1 – почтовый голубь заблудился: встреча не может состояться, карта потеряна и отправляется в сброс, деньги остаются у отправителя. Этот жетон «Почтовый голубь» убирается в коробку.

Вы можете отправить ещё одного почтового голубя (но помните, что у каждого игрока только 3 почтовых голубя на всю игру).



Фаза 3. Получение дохода

Деньги в игре представлены бронзовыми монетами в **1 пенни**, серебряными монетами в **2 пенни** и золотыми монетами в **5 пенни**.



6.1. Подсчёт дохода

- **1 пенни** за каждый контролируемый город, если замок или крепость не находится в осаде;
- **2 пенни** за каждую мельницу и аббатство в контролируемом городе;
- **+1 пенни** за каждую мельницу и аббатство в регионе, на который влияет карта «Богатый урожай» и/или «Хорошая погода»;
- королева-консорт получает **2 пенни**.

Кроме того, каждое аббатство получает:

- **2 пенни** за каждого церковнослужителя и титулованного лорда, находящегося в аббатстве;
- **3 пенни** за каждого члена королевской семьи (короля, королеву-консорта, правящую королеву, принца Уэльского), находящегося в аббатстве;
- **3 пенни** за каждую реликвию, обнаруженную в аббатстве;
- **3 пенни**, если в аббатстве находится Экскалибур;
- **+1 пенни** за каждую мельницу, расположенную на расстоянии 1 перехода от аббатства.

6.2. Карта «Налог»



Если была разыграна карта «Налог», то в зависимости от того, была ли она разыграна на фьеф или на епархию/архиепархию, представляется дополнительный доход:

- налог на фьеф приносит по **2 пенни** за город во фьефе, даже если город контролируется другим игроком;
- церковный налог обращает весь доход от мельниц епархии или архиепархии в пользу носителя церковного титула, а не владельца фьефа. Аббатства и их мельницы не затрагиваются.

См. раздел 15.2.2, с. 30.

6.3. Присутствие викингов

Доход во всём королевстве уменьшается в 2 раза, если там присутствуют викинги. Доход округляется в большую сторону, например, $7:2=3\frac{1}{2}$, что даёт **4 пенни**.

6.4. Выжженная земля

Чтобы предотвратить захват или уничтожение ваших мельниц врагом или чтобы купить больше войск, вы можете сами уничтожить свои собственные мельницы. Каждая уничтоженная мельница приносит **2 пенни**.

Деньги хранятся тайно за ширмой игрока.

Когда все игроки получат свой доход, карты «Богатый урожай» и «Хорошая погода» сбрасываются. Карты бедствий и карты «Налог» остаются на месте до конца раунда.



Фаза 4. Покупки

В порядке очерёдности хода каждый игрок платит выкуп, если нужно, а затем покупает и размещает новые здания, новые войска и приобретает новые титулы.

7.1. Выкуп

В этот момент можно освободить (или оставить в плену) захваченных в плен персонажей, заплатив захватившему их лорду или клану викингов по **2 пенни** за лорда и за титул.

Пример: лорд с титулами короля и графа стоит **6 пенни**. Лорд, который является епископом, виконтом и герцогом, стоит **8 пенни**.

Напоминание: пленный может быть освобождён за выкуп, бесплатно или с помощью жителей города (карты «Тайный ход»).

Освобождать своих персонажей необязательно. Освобождённый пленный размещается так, как если бы он только что вступил в игру, в следующем порядке: в крепости, в замке или аббатстве, рядом с лордом своей семьи, в контролируемом или свободном городе, в любом городе с разрешения того, кто его контролирует в данный момент.

7.2. Здания

В каждом городе может быть только 1 здание (замок, крепость или аббатство) + 1 мельница. Они размещаются в городах, контролируемых игроком. Аббатство также может быть размещено в свободном городе или городе, контролируемом другой семьёй, с разрешения этой семьи.

7.2.1. Замок/крепость

(9 двусторонних жетонов)



Замок – это укрепление, которое стоит **5 пенни**. Он не приносит дохода, но защищает своих обитателей. Он становится крепостью (обратная сторона жетона), когда его владелец покупает феодальный титул (см. раздел 7.6, с. 12). Замок даёт защиту, уменьшая атаку на 1 боевой кубик, а крепость – на 2 боевых кубика (см. разделы 10.4.1, с. 19 и 10.5, с. 20). В каждом фьефе может быть только 1 крепость. Замок может быть разрушен восстанием или викингами. Крепость не может быть разрушена.

7.2.2. Замок/королевский замок

(1 двусторонний жетон)



Как и замок, королевский замок стоит **5 пенни**. Он может быть построен только семьёй суверена (короля или правящей королевы)

в любом городе королевства, независимо от того, контролируется он игроком-сувереном или нет. Если этот город является частью фьефа, необходимо разрешение владельца, а если нет – оно не требуется.

Королевский замок даёт контроль над городом (и этот город больше не считается частью региона, то есть другой игрок может, контролируя все остальные города региона, кроме этого, объявить регион фьефом, см. раздел 7.6, с. 12).

Только суверен может разместить в королевском замке нового лорда или войска.

При смене суверена войска в королевском замке меняют лагерь: замените жетоны боевых единиц на жетоны боевых единиц цвета нового суверена. Жетоны, которые вы не можете заменить, сбрасываются (подробнее см. в разделе 8.4, с. 15).

Во время фазы «Перемещение» король или правящая королева, а также лорды их семьи могут переместиться на жетон королевского замка из любого города. Это считается за 1 переход.

Замок и королевский замок могут быть разрушены восстанием или викингами.

Королевский замок не может стать крепостью, но может стать обычным замком, если его захватывает лорд, не принадлежащий к королевской семье.

7.2.3. Мельница (12 жетонов)



Мельница стоит **3 пенни**. В каждом городе может быть только 1 мельница. Она приносит минимум **2 пенни** за раунд. Во время фазы «Получение дохода» вы можете уничтожить свои мельницы, чтобы получить по **2 пенни** за каждую уничтоженную мельницу.

Мельница может быть уничтожена восстанием, викингами, грабежом или действием «Выжженная земля» (см. раздел 6.4, с. 10).

7.3. Аббатство/королевское аббатство

(3 двусторонних жетона)



Хотя аббатство является зданием, оно не покупается, а основывается аббатисой в момент её назначения.

Его можно основать в свободном городе или городе, контролируемом её семьёй, при этом город не должен содержать замка или крепости. Если аббатиса является членом королевской семьи, то жетон кладётся стороной «Королевское аббатство» вверх.

Во время фазы «Перемещение» король и королева могут отправиться в королевское аббатство из любого города. Это считается перемещением на 2 перехода. Во время этого перемещения короля и/или королеву не должны сопровождать лорды или войска, кроме их королевской гвардии.

а) Аббатство приносит:

- **3 пенни** за обнаруженную в аббатстве реликвию и/или вынутый из камня меч Экскалибур.
- **2 пенни** за каждого церковнослужителя и титулованного лорда, находящегося в аббатстве (т.е. в городе, где расположено аббатство) во время фазы «Получение дохода»;
- **3 пенни** за каждого члена королевской семьи (короля, королеву-консорта, правящую королеву, принца Уэльского), находящегося в аббатстве во время фазы «Получение дохода».

Находящиеся в аббатстве пленные ничего не приносят. Напоминание: мельницы, расположенные на расстоянии 1 перехода от аббатства, приносят **1 дополнительный пенни**.

б) Взаимодействие аббатства с другими игровыми эффектами:

- защищает от восстания лордов (но не войска), находящихся в городе с аббатством;
- частично защищает от действия карты «Чёрная смерть» лордов, находящихся в городе с аббатством (они умирают только при результатах 1 или 2);
- защищает от карты «Правосудие» лордов, находящихся в городе с аббатством;
- страдает от карты «Большой голод» – если в аббатстве голод, то оно получает доход только за находящихся там лордов, церковнослужителей и членов королевской семьи;
- на аббатство и расположенную в нём мельницу не распространяется налог епископа или архиепископа.

в) Аббатство и боевые взаимодействия:

Если на аббатство напали, и атакующий выиграл сражение, аббатство может быть разграблено: в этом случае оно считается уничтоженным – его жетон убирается с игрового поля. Разграбление приносит атакующему **10 пенни**, а также все найденные в аббатстве реликвии. Лорд, ответственный за разграбление, получает маркер кинжала бесчестья и может стать целью для карты «Правосудие» (см. раздел 15.2.7, с. 32).

Если аббатство уничтожено (это может случиться при разграблении, восстании, нападении викингов), то аббатиса может бесплатно отстроить его во время следующей фазы «Покупки» в любом городе.

7.4. Боевые единицы

Сражения в игре ведутся с помощью войск, которые состоят из боевых единиц. Существует 5 типов боевых единиц: сержанты, лучники, рыцари, бомбарды и требушеты (см. раздел 10.1, с.18).



Жетон сержанта стоит **1 пенни**.



Жетон лучника стоит **2 пенни**.



Жетон рыцаря стоит **3 пенни**.



Жетон бомбарды стоит **3 пенни**.



Жетон требушета стоит **5 пенни**.

Купленные боевые единицы немедленно размещаются в городах, где есть лорды, не являющиеся пленными, или где есть замок, крепость или аббатство, принадлежащие семье купившего боевую единицу. Количество боевых единиц, которые можно разместить в городе, не ограничено. Однако во время фазы «Покупки» запрещено размещать более 4 новых боевых единиц в одном городе. Также запрещено размещать новые боевые единицы в осаждённом замке или крепости.

7.5. Туман войны

Игроки должны объявить и показать войска, которые они покупают. Затем они кладут жетоны на игровое поле лицевой стороной вниз, чтобы скрывать во время игры их тип (сержант, лучник, рыцарь, бомбарда или требу-

шет). Игроки могут узнать состав войск противника только в начале сражения.

7.6. Феодальные титулы: герцогство, графство и виконтство

Игрок может купить феодальный титул, если он контролирует все города в каком-либо регионе, и если в этом регионе расположен хотя бы 1 замок. После покупки титула регион становится феодальным владением – фьефом.

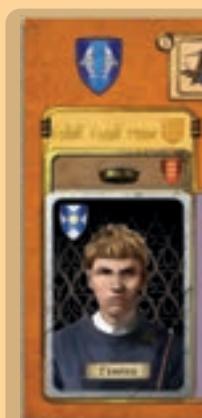
Контроль над всеми городами необходим только при покупке титула: потеря контроля над одним или несколькими городами не означает потери титула. Стоимость феодального титула зависит от количества городов в регионе и составляет по **2 пенни** за город.

- Фьеф с 4 городами – герцогство, титул стоит **8 пенни**.
- Фьеф с 3 городами – графство, титул стоит **6 пенни**.
- Фьеф с 2 городами – виконтство, титул стоит **4 пенни**.



Виконтство Старая марка состоит из двух городов, Берика и Дарема. Стоимость фьефа составляет $2 \times 2 = 4$ пенни.

Чтобы отметить обладание титулом, положите карту с короной под карту лорда вашей семьи. Без лорда невозможно купить титул. Лорд может владеть несколькими титулами.



Карта титула «Виконтство Старая марка» кладётся под карту лорда. Таким образом Генрих становится виконтом Старой марки. Этот феодальный титул даёт 1 победное очко (ПО).

В тот момент, когда игрок может купить феодальный титул, король или правящая королева могут принять решение предложить этот титул в дар. Это можно сделать только 1 раз за раунд.

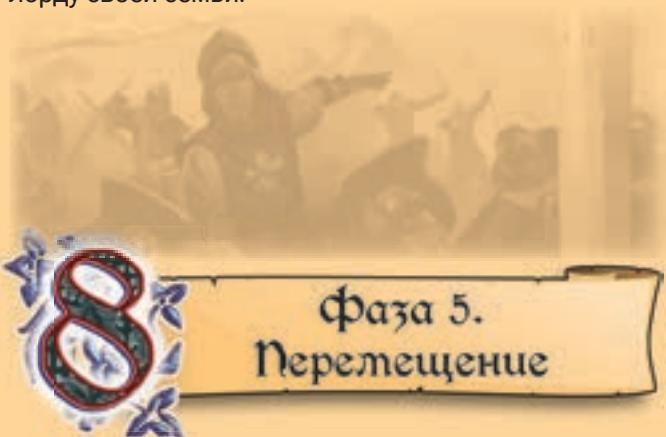
Когда вы покупаете феодальный титул, переверните один из жетонов замка в этом фьефе на сторону крепости. Теперь этот город является столицей фьефа и единственной крепостью в нём.



Переверните один из жетонов замка, который находится в этом фьефе, на сторону «крепость».

Семья, потерявшая последнего лорда, сохраняет его титул до тех пор, пока контролирует крепость в том фьефе, лордом которого он был. Таким образом можно сохранять даже несколько титулов. Для этого необходимо сохранять контроль над соответствующими крепостями. При этом семья по-прежнему продолжает собирать налоги со своих фьефов.

Захват крепости во время сражения позволяет одновременно отнять титул этого фьефа и передать его лорду своей семьи.



Фаза 5. Перемещение

Каждый игрок, начиная с активного игрока и далее в порядке очерёдности хода, перемещает своих лордов, не являющихся пленными, и их войска.

8.1. Перемещение лордов

Перемещение осуществляется **переходами**. Каждый лорд может передвигаться не более чем на 2 перехода за раунд. Он может взять с собой другие боевые единицы, чтобы создать армию; он может продолжать перемещаться с ними или оставить их в городе во время своего перемещения. Войска без лорда не могут перемещаться. Каждая боевая единица может перемещаться только на 2 перехода за 1 раунд, даже если её перемещают разные лорды. Требушеты не могут перемещаться.



Контроль над городами

Борис перемещает своего лорда Вильгельма и 3 лучников из Оксфорда в Лондон (переход 1). Он оставляет 1 лучника в Лондоне, а затем перемещается с 2 другими лучниками в Кентербери (переход 2).

По итогу этого перемещения Борис контролирует Лондон и Кентербери, но не Оксфорд, где он не оставил ни одной боевой единицы.

8.2. Сухопутное перемещение

Сухопутное перемещение осуществляют между двумя соседними городами, пользуясь дорогой, которая их соединяет. Можно переместиться в соседний город и вернуться за 2 перехода. Вы можете пройти через Шервудский лес, воспользовавшись ведущими туда тропами (см. раздел 20, с. 35). Прохождение через Шервуд занимает 1 переход.

Вы можете свободно перемещаться через города, в которых нет войск и лордов, и брать их под контроль, оставляя в них войско или лорда.

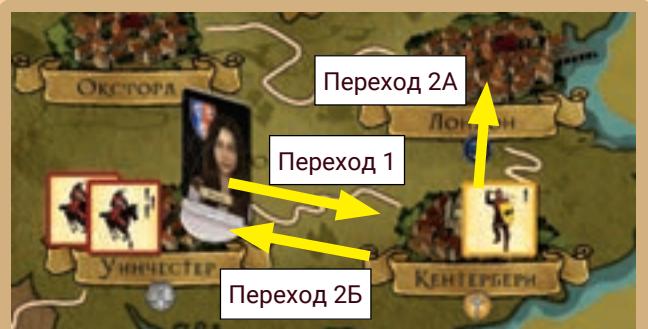
Лорд и его войска могут переместиться в город, занятый другим игроком.

Перемещать фигурки лордов и жетоны боевых единиц туда, где находятся фигурки лордов и жетоны боевых единиц других игроков, можно только с их разрешения. Это относится и к компонентам, находящимся на территории города, и к компонентам, находящимся рядом с ними на одной из дорог.

Если активный игрок хочет переместиться в город, контролируемый другим игроком, то он перемещает свои жетоны к этому городу, а затем спрашивает разрешения у контролирующего его игрока. Если разрешение получено, активный игрок может продолжить перемещение в обычном режиме; если разрешение не получено, игрок может либо вернуть свои жетоны в исходный пункт (это считается новым переходом), либо оставить их у входа в город, на той же дороге, по которой было совершено перемещение. При этом он не может продолжить перемещение лорда и оставить войска одни на дороге. Если он решит остановиться у входа в город, то во время фазы «Сражение» он сможет сразиться за этот город.

В следующем раунде он может продолжить перемещение без разрешения контролирующего город игрока. Когда вы перемещаетесь в город, где есть замок, крепость или аббатство, вам нужно получить разрешение контролирующего город игрока или аббатисы, чтобы войти. Лорд входит туда со всей своей армией. Такое разрешение требуется, если церковнослужитель хочет забрать реликвию из собора укреплённого города (с замком или крепостью), а также для того, чтобы союзник мог пройти на помощь городу. Если такое разрешение получено, а затем войска в городе вступают в сражение, защита укрепления не применяется (см. разделы 10.4.1, с. 19 и 10.5, с. 20).

Покинуть осаждённый замок или крепость можно только с разрешения осаждающего или разыграв карту «Тайный ход». Эта карта также позволяет пройти через город, не запрашивая разрешения у другого игрока.



Жанна хочет взять под контроль Лондон. Она перемещает свою леди Люцию в сопровождении двух рыцарей из Уинчестера к Кентербери, контролируемому Филиппом (переход 1), и просит у него разрешения пройти в Лондон.

Филипп отказывается, поэтому либо Люция остаётся на месте и может объявить сражение, либо Жанна может ждать следующего раунда, чтобы переместить Люцию и рыцарей без разрешения, либо она возвращает её в Уинчестер (переход 2Б) со всеми войсками.

Если бы Филипп согласился, леди Люция была бы обязана закончить свой ход в Лондоне (переход 2А).

8.3. Кавалерийская атака

Кавалерийская атака – это сражение, которое происходит во время фазы «Перемещение».

Она может быть использована, чтобы:

- покинуть осаждённый замок или крепость;
- сразиться с войсками противника, покидая город или проезжая через него;
- совершить внезапную атаку на город, замок или крепость.

Кавалерийская атака может быть совершена **только силами лордов и рыцарей**.

Этот бой разыгрывается немедленно, в отличие от обычного боя. К каждому кубику защитника добавляется **1f урона**.

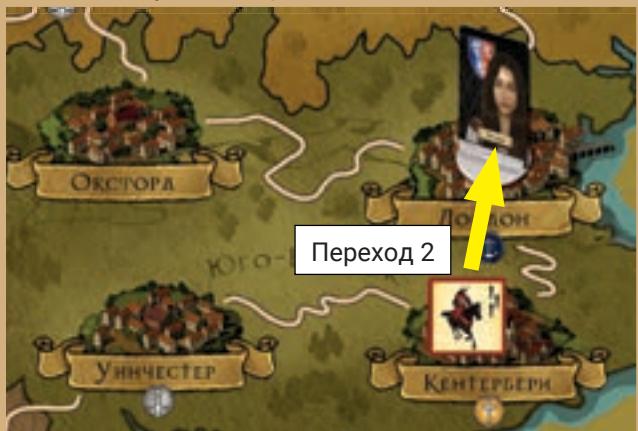
Если армия, совершающая кавалерийскую атаку, выигрывает сражение, она может продолжить перемещение, не запрашивая разрешения на проход, может остаться на месте или вернуться в исходный пункт (это стоит 1 переход).

Кавалерийскую атаку можно также начинать из портового города.



Кавалерийская атака

Поскольку Филипп отказал Жанне в праве прохода, она решает пробиться силой, так как у неё как раз есть рыцари для кавалерийской атаки. Жанна и Филипп бросают по 1 боевому кубику. У обоих выпадает результат 2f. Сержант Филиппа убит, как и один из рыцарей Жанны, так как Филипп добавляет 1f к своему кубику защитника в случае кавалерийской атаки.



Жанна решает оставить свой жетон рыцаря в городе и продолжает перемещение Люции в Лондон.

8.4. Контроль над городом

У города может быть один из следующих статусов:

- контролируемый одним игроком;
- свободный (не контролируемый никем).

В начале игры все города, которые не были выбраны в качестве стартовых, имеют статус свободных. Считается, что игрок контролирует город, если в городе есть лорд или войска этого игрока. Город не могут контролировать несколько игроков одновременно!

Если после того, как регион стал феодальным владением (фьефом), город из этого фьефа по какой-либо причине остаётся без лорда и без войск, он всё равно считается не свободным, а контролируемым тем игроком, кото-

рый контролирует данный фьеф (до тех пор, пока в его семье сохраняется связанный с этим фьефом титул). Если другой игрок размещает в этом городе хотя бы одного своего лорда или боевую единицу своего войска, то считается, что именно он и контролирует этот город (а не семья, контролирующая фьеф). Этот игрок и получает доходы от города, а также расположенной в нём мельницы.

Однако налоги получает владелец фьефа – тот, кто контролирует фьеф, где находится город.

Семья, контролирующая город:

- может уступить контроль другой семье в любой момент, за исключением розыгрыша сражения. При этом имеющиеся жетоны по возможности заменяются жетонами цвета того, кто теперь контролирует город, а прежние жетоны сбрасываются;
- является единственной семьёй, получающей пользу от эффектов зданий (замков, крепостей и аббатств) в этом городе;
- получает соответствующий феодальный титул, если в городе находится крепость.

Крепость или город, в котором нет лордов или войск, контролируется лордом, владеющим титулом фьефа, в котором расположен город.

Лорды, находящиеся в городе одни, без войск, могут быть взяты в плен войском, возглавляемым лордом, если только они не находятся в замке, крепости или аббатстве.

8.5. Передвижение по морю

Портовый город можно узнать по значку морского якоря .

Существует 6 портовых городов: Плимут, Кардифф, Берик, Уитби, Кингс-Линн и Лондон.

Чтобы выйти в море, лорд с войсками должен находиться в портовом городе с предыдущего раунда. Также можно выходить в море с боевыми единицами, которые были куплены и размещены в этом портовом городе в этот раунд.

Морской переход осуществляется из одного портового города в другой портовый город (в соседней морской зоне).

Оказавшись в портовом городе, вы можете, с разрешения игрока, контролирующего город, провести второй переход – сухопутный.

Переместившись в соседнюю морскую зону, можно не высадиваться в портовом городе этой зоны, но тогда вы обязаны высадиться в портовом городе, расположеннем в морской зоне, соседней той, в которую только что вошли (что представляет собой второй и последний переход). Таким образом, перемещение должно обязательно завершиться в городе.



Пример 1: отправление из Уитби (морская зона IV), морской переход 1: высадка в портовом городе Кингс-Линн (морская зона V), сухопутный переход 2: прибытие в Ковентри (сухопутная зона того же региона V).

Пример 2: по-прежнему отправление из Уитби, морской переход 1 в морскую зону V, затем морской переход 2: высадка в портовом городе Лондоне (морская зона VI).

При прохождении через север Шотландии ненумерованная зона слева от Шотландии игнорируется. Таким образом, через север Шотландии можно попасть на восток или на запад.

Пример 3: отправление из Берика (морская зона III), морской переход 1: высадка в портовом городе Кардиффе (морская зона II). Затем сухопутный переход 2: прибытие в Харлч (сухопутная зона того же региона II).

Запрещено входить в морскую зону или пересекать её в случае, если сыграна карта «Плохая погода».

Армия, прибывшая в портовый город, не позволяет другому войску покинуть портовый город без её разрешения (и наоборот, войти в него).



9

Фаза 6. Викинги



24 жетона викингов разделены на 4 клана, каждый из которых состоит из 5 викингов и вождя — ярла. **Викинги могут двигаться и начинать сражение, только если их возглавляет ярл** (так же, как и войска не могут двигаться без лордов). Жетоны двусторонние, можно выбрать вместо викингов норманнов (правила остаются те же).

9.1. Сбор войск

Ярлы, которые находятся в королевстве с предыдущего раунда, набирают по 3 викинга из своего клана в начале этой фазы. Эти жетоны кладутся на город, в котором находится ярл. Ярлы могут нанимать викингов только из своего клана, в пределах количества доступных жетонов.

9.2. Высадка викингов

Высадка происходит, если во время этого хода была сыграна карта «Вторжение викингов» (или если высадка должна была произойти в прошлом раунде, но была отложена из-за карты «Плохая погода»). Бросьте 1 боевой кубик, чтобы узнать, сколько драккаров прибыло в портовый город. 1f соответствует 1 драккару, то есть целому клану викингов (5 викингов и 1 ярл). Достаньте их из резерва и поместите перед портовым городом. Если на кубике выпало 3f, вы помещаете 3 клана викингов, если они есть в резерве. Если же на кубике не выпало ни одного f, значит, произошла ложная тревога, и викинги не приплывают. Карта «Вторжение викингов» сбрасывается.

Если в этой зоне действует карта «Плохая погода», высадка откладывается на 1 раунд. Не бросайте боевой кубик: пока неизвестно, сколько драккаров викингов высадится.

Если высадка происходит в портовом городе, на который действует карта «Чёрная смерть», уберите половину жетонов викингов (округлите в меньшую сторону) и бросьте деревянный кубик для ярла: при результате 1, 2 или 3 он умирает.

9.3. Перемещение викингов

Викинги перемещаются на 2 перехода в порядке зон, в которых они находятся. Они никогда не предоставляют и не запрашивают разрешение на проход.

Если существует только одна возможная дорога, они идут по ней, в противном случае направление перемещения выбирается случайным образом.



Для этого используются жетоны **розы ветров**, обозначающие 4 главных направления: север (С), восток (В), юг (Ю) и запад (З). Нужно перемешать жетоны лицевой стороной вниз и взять 1 случайный, определяя, в какую сторону направится клан. Если в выпавшем направлении нет дороги из города, в котором находится клан, нужно взять другой жетон. В один и тот же раунд викинги не могут вернуться на прежнее место.



Пример: викинги высаживаются в портовом городе Кингс-Линн. Если будет вытащен жетон, обозначающий север, клан отправляется в Линкольн. Если запад, то клан отправится в Ковентри, а если восток, то в Норвич.

Если в одном городе находятся несколько кланов, то перед новой жеребьёвкой необходимо вернуть жетон, взятый ранее, и снова их перемешать. Несколько кланов могут двигаться к одному и тому же городу.

Викинги не могут использовать тропы, идущие через Шервудский лес.

На викингов действуют эффекты карт «Плохая погода» и «Чёрная смерть» (ярл при этом рассматривается как лорд). Если они перемещаются в зону действия карты «Чёрная смерть», то на них действуют эффекты этой карты. Если викинги прибывают в портовый город, то, уничтожив находящиеся там войска, покидают королевство Англия (даже если у них не осталось ни одного перехода для передвижения). Если у них есть пленный, они освобождают его в портовом городе.

9.4. Сражение с викингами

- 1 викинг = 2 БО (боевых очка).
- 1 ярл = 3 БО.

Викинги перемещаются и немедленно вступают в бой со всеми встретившимися на пути войсками, если они превосходят их по численности (обратите внимание, что при этом подсчёте не учитываются лорды, бомбарды или требушеты).

Расчёт превосходства

Целый клан викингов (5 викингов и ярл) атакует, если у противника не более 5 боевых единиц-людей, например, 3 рыцаря и 2 сержанта или 3 сержанта и 2 лучника.

Особый случай: замки и крепости. Чтобы иметь возможность атаковать замок или крепость, у викингов должен быть как минимум 1 боевой кубик после вычета за защиту укрепления (см. раздел 10.5.2, с. 20).

Если викинги не превосходят числом (и не могут бросить хотя бы 1 боевой кубик против замка или крепости), они продолжают свой путь, не вступая в сражение.

Они могут воспользоваться картой «Тайный ход», предоставленной каким-либо игроком.

Нападение на крепость

Драккар прибывает в портовый город, где есть крепость. С драккара высаживаются 5 викингов и их ярл, $(5 \times 2 + 3) = 13$ БО на 6 боевых единиц. Они могут атаковать крепость с помощью 1 боевого кубика (3 кубика минус 2 за защиту укрепления = 1 кубик), если в крепости не больше 5 боевых единиц. Если их 6 или больше, викинги продолжают перемещение. Если после первого раунда боя у викингов больше нет боевых кубиков или викингов стало меньше по количеству, чем защитников города, они покидают город и продолжают перемещение на 1 или 2 перехода.

Кланы в одном городе объединяются для сражения. Если в городе находится несколько семей, викинги сражаются с ними по очереди, в порядке очерёдности хода игроков, до тех пор, пока превосходят атакуемых по числу. Если 1-я семья убита, они атакуют следующую семью, пока атакующих не станет меньше, чем атакуемых. Тогда викинги прекращают сражение и перемещаются дальше, если у них ещё остаётся переход в запасе.

Викинги не могут использовать орудия дальнего боя. В сражении жетон ярла убирается последним, т.е. когда больше не остаётся других жетонов викингов. Отсутствие ярла своего клана викинги подчиняются другим ярлам, находящимся в городе, чтобы перемещаться и атаковать. Если в городе несколько кланов викингов, то все боевые потери несёт один из кланов, пока он не будет полностью убит (то есть пока не будет убран последний жетон — жетон ярла).

В конце этапа дальнего или ближнего боя, если викинги больше не превосходят числом, они прекращают сражение и продолжают свой путь, если у них ещё остался переход для перемещения.

Если они оказываются одни в портовом городе, то покидают королевство и возвращаются домой в Данию (даже если у них не осталось переходов для перемещения). Викинги не прибегают к осадам, но когда они превосходят числом, то нападают на все встретившиеся им на пути войска и уничтожают любые мельницы, аббатства, замки и реликвии, если те оставлены без защиты или если викинги победили в сражении с защитниками. Викинги всегда принимают капитуляцию противника, которого они берут в плен и впоследствии отпускают

за выкуп (см. раздел 7.1, с. 10). Освобождение происходит автоматически, если викинги покидают королевство.

9.5. Взятие крепости

Если викинги завоёвывают крепость, титул лорда и победное очко теряются. Карта титула возвращается в колоду. Клан викингов остаётся в городе и больше не перемещается.

9.6. Пленные

Викинги могут брать пленных в конце сражения. Фигурка пленного лорда кладётся плашмя, а на карту лорда-пленного кладётся жетон викинга.

9.7. Выкуп

Викинги могут освободить пленных за выкуп в размере по **2 пенни** за каждого лорда и титул.

Можно убедить викингов вернуться домой, заплатив ярлу выкуп в размере **5 пенни**. Весь клан покидает королевство, а пленные освобождаются бесплатно. Выкуп должен заплатить один из лордов, находящихся в том же городе, что и ярл (эти деньги возвращаются в общий резерв). Несколько игроков могут объединиться, чтобы заплатить выкуп.

9.8. Обращение

Церковнослужитель (епископ, архиепископ или аббатиса), находящийся в том же городе, что и ярл, может попытаться обратить викингов в христианскую веру. Бросьте деревянный кубик:

- 3, 4, 5 или 6: ярл и викинги из его клана обращены в христианство, покидают королевство и никогда больше не возвращаются. Их жетоны убираются в коробку.
- 1 или 2: **клянусь Тором и Одином!** Они приходят в ярость и убивают церковнослужителя. Его фигурка убирается в коробку.

9.9. Карта «Засада»



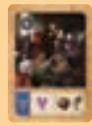
Эта карта позволяет напасть на ярла. Его жетон удаляется из игры. Викинги клана следуют за другим ярлом, находящимся в городе, или остаются на месте, если другого ярла нет.

9.10. Карта «Заказное убийство»



Эта карта позволяет убить ярла. Заказчик этого убийства не назначается. Викинги клана следуют за другим ярлом, находящимся в городе, или остаются на месте, если другого ярла нет.

9.11. Карта «Восстание»



Эффекты карты действуют на викингов так же, как и на другие войска. Подробнее об эффектах карты «Восстание» см. в разделе 15.2.4, с. 30-31.



фаза 7. Сражение

Сражение может происходить только в тех городах, где есть войска игроков-противников.

Перед тем как объявить сражение, игроки должны показать находящиеся в городе войска, раскрыв жетоны боевых единиц.

Затем, в порядке очерёдности хода, каждый игрок решает, будет ли он сражаться или нет.

Сражение никогда не является обязательным. Если ни один игрок не хочет атаковать, ничего не происходит. Войска, не сопровождаемые лордом, не могут спровоцировать сражение, но они будут защищаться, если на них нападут.

Объявленное сражение разыгрывается немедленно. После этого игрок может объявить ещё одно сражение, и так далее.

10.1. Подробнее о боевых единицах



1 сержант (по 12 жетонов на игрока) стоит **1 пенни**, равен 1 боевому очку (БО), а чтобы убить его, требуется 1 очко урона.



1 лучник (по 4 жетона на игрока) стоит **2 пенни**, равен 1 БО, а чтобы убить его, требуется 1 очко урона. Лучники позволяют вам бросить 1 боевой кубик, к результату которого добавляется 1f урона, начиная с 3-го лучника или арбалетчика (подробнее об арбалетчиках см. в разделе 14.3, с. 28). Для атаки замка требуется не менее 2 лучников или арбалетчиков, а для атаки крепости – не менее 3 лучников или арбалетчиков, если только атакующий не использует карту «Тайный ход».



1 рыцарь (по 8 жетонов на игрока) стоит **3 пенни**, равен 3 БО, а чтобы убить его, требуется 3 очка урона.



1 бомбарда (по 3 жетона на игрока) стоит **3 пенни** и равна 0 БО. У бомбарды нет фиксированной боевой мощности. Количество урона противнику определяется каждый раз броском боевого кубика. Каждая бомбарда позволяет бросить 1 боевой кубик. Чтобы она могла функционировать, рядом с ней должен находиться сержант из семьи её владельца или союзника владельца. Если при броске кубика выпадает нулевой результат, бомбарда взрывается и удаляется из игры вместе с жетоном сержанта.



1 требушет (по 2 жетона на игрока) стоит **5 пенни** и равен 0 БО. Количество урона так же определяется броском боевого кубика. Требушет позволяет бросать 2 боевых кубика (с двумя требушетами вы так же бросаете 2 боевых кубика, но добавляете к общему числу 1f урона). Требушет строится в замке или крепости, либо осаждающим во время осады. В первом случае он начинает действовать немедленно, во втором – становится активным в следующем раунде, если во время фазы «Покупки» было заплачено **5 пенни** (см. раздел 10.9, с. 21). Требушет не может быть перемещён или уничтожен своим владельцем.

Бомбарда без сопровождения сержанта из семьи его владельца или союзника владельца не приносит результата. Также не приносит результата требушет без сопровождения войск или лордов из семьи его владельца или союзника владельца.

Замок или крепость, где из боевых единиц находятся только требушет или бомбарда, не считаются защищёнными и могут быть заняты любыми чужими войсками. Необходим лорд или боевая единица-человек, чтобы орудия можно было активировать, а место – защищать. Бомбарды и требушеты, отобранные у противника в конце сражения, могут быть заменены на соответствующие жетоны дальнобойных орудий цвета победителя, в пределах количества доступных жетонов.

10.2. Коалиция

Если в городе находится более двух игроков, некоторые из них могут решить сражаться вместе против других находящихся в том же городе игроков (даже против игроков, состоящих с ними в брачном союзе). В этом случае они объединяют свои силы. Активный игрок (игрок, который в данный момент разыгрывает фазу «Сражение») решает, как распределяются потери после сражения и кто возьмёт под контроль всех пленных. Войска, потерявшие своего лорда, продолжают сражаться вместе с войсками коалиции. Если лидер коалиции убит, сражение прекращается. Это же сражение может быть возобновлено в ход следующего игрока коалиции.

10.3. Как проходит сражение

Сражение проходит в несколько раундов и прекращается при наступлении хотя бы одного условия:

- одна из двух сторон уничтожена;
- одна из двух сторон сдаётся;
- игроки решают прекратить сражение;
- прошло 3 последовательных этапа сражения без потерь с обеих сторон.

10.4. Боевой раунд

Сражение происходит в течение нескольких боевых раундов.

Каждый раунд состоит из 2 последовательных этапов: этап 1: дальний бой;
этап 2: ближний бой.

10.4.1. Этап 1. Дальний бой

Инициатива принадлежит активному игроку. Он стреляет первым. Противник может ответить, если у него есть орудия дальнего боя. Каждый игрок разыгрывает по порядку требушеты, бомбарды, лучников и арбалетчиков. За каждый жетон он бросает столько кубиков, сколько позволяет жетон (см. раздел 10.1, с. 18). Игроки, сражающиеся в коалиции (см. раздел 10.2, с. 18), бросают кубики одновременно:

- 2 кубика за 1 требушет + 1f урона за каждый дополнительный требушет,
- 1 кубик за каждую бомбарду,
- 1 кубик за всех лучников и арбалетчиков, +1f урона, если их больше двух.

Очки урона суммируются и урон наносится противнику до того, как он проведёт свой этап дальнего боя.

Против замка вам нужно как минимум 2 арбалетчика/лучника (суммарно), чтобы бросить 1 боевой кубик. Против крепости вам необходимо иметь суммарно не менее 3 арбалетчиков/лучников, чтобы бросить 1 боевой кубик. Противник хорошо защищён за своими стенами.

10.4.2. Выбор лорда в виде цели

Если в лагере находится лорд, его лучники и арбалетчики могут стрелять не по войскам, а выбрать целью лорда противника или ярла викингов. Выбор должен быть объявлен до броска кубика. У вас должен выпасть результат броска 3f на боевом кубике (этот кубик не используется для дальнего боя), чтобы выстрел был успешным и лорд противника погиб.

Напоминание: армия без лорда или ярла не может начать бой и должна снять осаду.

10.4.3. Этап 2. Ближний бой

Каждая сторона подсчитывает свои боевые очки (БО):

- 1 БО за каждый жетон сержанта и лучника,
- 2 БО за жетон арбалетчика,
- 3 БО за жетон рыцаря,
- 1 БО за лорда-мужчину,
- 1 БО за леди, имеющую феодальный титул.

Общее количество БО на стороне определяет количество боевых кубиков, которые бросает игрок:

- от 1 до 6 БО – 1 боевой кубик;
- от 7 до 12 БО – 2 боевых кубика;
- 13 БО и более – 3 боевых кубика.

Игроки, сражающиеся на одной стороне (в составе коалиции), объединяют свои БО перед тем, как определить количество кубиков для броска.

Нападение на крепость

У Леонида есть армия на 18 БО (1 бомбарда, 3 лучника, 2 сержанта, 4 рыцаря + лорд Вильгельм). Он нападает на Филиппа, который укрывается в своей крепости с 1 бомбардой, 2 сержантами и 3 рыцарями. Леонид начинает этап дальнего боя и решает, в каком порядке и какими войсками он будет атаковать. Он бросает 1 боевой кубик за бомбарду (2f), затем 1 за лучников (1f) с 1 дополнительным уроном, так как у него 3 лучника, что в сумме даёт 4 очка урона. Филипп убирает убитых: 1 сержанта и 1 рыцаря. Теперь его очередь использовать войска дальнего боя. У него тоже есть бомбарда. Филипп наносит 3 очка урона, и Леонид убирает 1 убитого рыцаря. Он предполагает оставить своих лучников и сержанта, чтобы можно было использовать бомбарду. Во время следующего этапа дальнего боя Леонид сможет, таким образом, снова бросить 2 боевых кубика.

Во время следующего этапа ближнего боя у Леонида 3 лучника, 2 сержанта и 3 рыцаря, то есть 15 БО с лордом Вильгельмом, что даёт 3 боевых кубика, но из-за защиты укрепления (-2 боевых кубика от крепости) у него остаётся только 1. У Филиппа 1 сержант и 2 рыцаря, то есть 7 БО. Так как бомбарды недают ни одного БО, считаются только боевые единицы-люди, и Филипп может бросить 2 боевых кубика, в то время как Леонид бросает только 1.

У Леонида выпал результат на боевом кубике 2f, Филипп убирает убитого сержанта, остаётся 2 рыцаря. Теперь он не сможет использовать бомбарду, поэтому пропустит следующий этап дальнего боя.

У Филиппа выпал результат на боевых кубиках 3f + 2f, то есть 5 очков урона. Леонид убирает 1 рыцаря + 1 сержанта + 1 лучника, у него остаётся 1 бомбарда, 1 сержант, 2 лучника и 2 рыцаря. Во время следующего этапа дальнего боя он сможет использовать бомбарду, но не лучников, так как против крепости их нужно как минимум 3. Всего у него 10 БО, что недостаточно (нужно минимум 13) для этапа ближнего боя против крепости.

Во втором раунде Леонид использует свою бомбарду. Он наносит 3 очка урона и убивает 1 рыцаря Филиппа, который не может ответить войсками дальнего боя. Леонид может использовать бомбарду во второй раз (это правило описано далее, см. раздел 10.9, с. 21), он наносит 2 очка урона, но этого недостаточно, чтобы убить последнего рыцаря Филиппа.

Сражение заканчивается, и крепость остаётся в руках Филиппа. Леонид может объявить осаду и поместить на город жетон требушета стороной «Строящийся требушет» вверх. Во время следующей фазы покупок он может активировать требушет за 5 пенни, перевернув жетон на сторону «Требушет построен», а до тех пор осада действует, но требушет не может быть использован.

10.5. Сражение против укрепления (не включающее осаду)

Когда игрок атакует укрепление (замок или крепость), он должен следовать следующим правилам:

10.5.1. Войска дальнего боя

Против замка требуется минимум 2 арбалетчика/лучника, чтобы бросить 1 боевой кубик. Против крепости нужно минимум 3 арбалетчика/лучника, чтобы бросить 1 боевой кубик.

10.5.2. Ближний бой

Количество бросаемых кубиков уменьшается следующим образом:

- минус 1 боевой кубик, если обороняющийся находится в замке;
- минус 2 боевых кубика, если обороняющийся находится в крепости.

Эта защита укрепления не действует, если атакующий использует карту «Тайный ход» или если защитник предпринимает вылазку или кавалерийскую атаку (так как в этом случае он выходит из-под защиты крепостных стен).

10.6. Нанесение урона

Во время этапа дальнего боя урон наносится противнику после каждого выстрела игрока.

Во время этапа ближнего боя обе стороны одновременно бросают свои боевые кубики, и урон наносится одновременно.

Каждый игрок выбирает, какие из своих жетонов он потеряет, но сумма потерянных БО должна стремиться к тому, чтобы соответствовать количеству полученных очков урона.

Каждый боевой кубик имеет одну пустую сторону, две стороны с символом **f**, две стороны с символами **ff** и одну сторону с символами **fff**. Каждый символ **f** обозначает 1 очко урона.

Чтобы убить сержанта или лучника, требуется 1 очко урона, арбалетчика или викинга – 2 очка урона. Чтобы убить рыцаря или ярла, требуется 3 очка урона. Чтобы убить лорда требуется всего 1 очко урона, но это возможно только тогда, когда все его боевые единицы-люди убиты. Любой урон, который недостаточен, чтобы убить противника, остаётся без результата.

Важно не забывать, что лорды (а также ярлы викингов и конунги норманнов) могут быть убиты только в том случае, если убиты все боевые единицы-люди, которыми они командуют. Поэтому, если очков урона недостаточно, чтобы убить последнего рыцаря или викинга, лорды или ярлы (конунги) остаются невредимыми.

Если игрок наносит достаточно урона, чтобы уничтожить все войска противника, но недостаточно, чтобы убить лорда, этот лорд попадает в плен.

Ни ярлы, ни конунги не сдаются в плен – они совершают самоубийство (их жетон возвращается в резерв).

10.7. Конец сражения

Если в конце раунда у обеих сторон всё ещё есть войска, одна из сторон может решить сдаться. В этом случае все её войска убираются с игрового поля, а лорды попадают в плен. В противном случае сражение продолжается: каждая сторона подсчитывает количество своих БО и количество боевых кубиков, на которые она имеет право.

Обе стороны могут договориться о прекращении сражения. Оставшиеся в живых лорды и их войска остаются на месте, а контроль над городом не меняется (если иное не оговорено особо). Если защитник находится в замке или крепости, только атакующий может принять решение о прекращении сражения.

Задачник может спровоцировать новое сражение, предприняв вылазку, но в этом случае он станет атакующим и больше не будет пользоваться оборонительными преимуществами укрепления.

Если с обеих сторон остались только лорды, сражение заканчивается. Контроль над городом остаётся неизменным.

Если все боевые единицы и лорды уничтожены с обеих сторон, контроль над городом определяется по обычным правилам.

Если в городе, где происходит сражение, есть жетон мельницы, то после 3 раундов сражения его необходимо убрать с игрового поля (считается, что мельница была слишком сильно повреждена во время боевых действий).

10.8. Награда победителю

После сражения победитель может разграбить мельницы и аббатства в захваченном городе.

Если он разграбит уцелевшую в сражении мельницу, то получит **2 пенни**. Уберите жетон мельницы с игрового поля.

Если он решит разграбить аббатство, то получит целых **10 пенни**, а также реликвии, хранящиеся в аббатстве. Однако лорд, разграбивший аббатство, также получает маркер кинжала бесчестья.

Победитель может получить требушеты и бомбарды побеждённого игрока, но только в том случае, если есть возможность поменять жетоны на соответствующие жетоны дальнобойных орудий цвета победителя, то есть при условии наличия свободных жетонов. В противном случае они возвращаются в личный резерв игрока.

10.9. Осада



Когда у атакующего больше нет достаточного количества БО, чтобы бросить хотя бы 1 боевой кубик, он может не прекращать сражение, а объявить осаду.

Объявление осады возможно в городе, содержащем замок или крепость, во время фазы «Сражение».

Для этого нужно поместить 1 жетон требушета рядом со своими войсками стороной «Строящийся требушет» вверх. Осаждённый не может покинуть город или докупить в него новые войска, но может поместить в город нового лорда.



Во время фазы «Покупки» следующего раунда осаждающий должен заплатить стоимость требушета, **5 пенни**. В этом случае он переворачивает требушет стороной «Требушет построен» вверх, и требушет становится активным. Осаждающий может заплатить ещё **5 пенни** (т. е. суммарно **10 пенни**) и добавить ещё 1 требушет, причём сразу кладёт его вверх стороной «Требушет построен». Если он не может или не хочет заплатить, требушет убирается с игрового поля, и осада снимается.

Если у осаждающего больше нет лорда в составе осаждающих войск, осада снимается автоматически. Жетон требушета возвращается в резерв.

Осаждённый город остаётся под контролем осаждённого игрока. Доходы от города и находящейся в нём мельницы не собираются. Осаждённый игрок не может размещать в городе новые боевые единицы во время фазы «Покупки». Однако он может поместить в город новых лордов во время фазы «Розыгрыш карт».

Осаждающий может размещать в городе новые боевые единицы.

Войска осаждённого не могут покидать город без разрешения осаждающего, за исключением случаев использования карты «Тайный ход» или кавалерийской атаки. Осаждённый игрок и его союзники могут ввести войска подкрепления во время фазы «Перемещение». В таком случае считается, что эти войска автоматически входят в укрепление (замок или крепость) и находятся под его защитой.

Осаждающий может прекратить осаду в любой момент. В этом случае он убирает жетоны требушетов с осаждённого города и с игрового поля.

Во время фазы «Сражение» осаждённый игрок может объявить этап ближнего боя, только покинув пределы укреплений со всеми или с частью своих войск, если у противника недостаточно сил для ответного удара по замку или крепости. Такая атака называется «вылазка». Помните, что бомбарды и требушеты не могут быть использованы во время этапа ближнего боя.

Орудия дальнего боя и укрепления

Если у осаждающего нет ни войск дальнего боя, ни достаточных сил для рукопашного боя, осаждённый игрок в свой ход во время фазы «Сражение» может разыграть сразу 2 этапа дальнего боя за раунд (если у него достаточно ресурсов на это).

То же самое относится и к осаждающему. Если у осаждённого нет войск дальнего боя, и он не может или не хочет делать вылазку, осаждённый может разыграть против осаждённого сразу 2 этапа дальнего боя подряд.

Осаду совсем не обязательно объявлять вслух. Если игроки забыли это сделать, но город фактически является осаждённым, то к нему применяются все указанные правила.

Задача укрепления

У Филиппа есть крепость. На него нападает Леонид, у которого 17 БО. Таким образом у Леонида есть 3 боевых кубика для этапа ближнего боя.

Однако крепость даёт защиту от 2 боевых кубиков. Леонид может использовать только 1 кубик во время этапа ближнего боя, то же ограничение распространяется на этап дальнего боя.

10.10. Пленные

Когда лорд попадает в плен, его фигурка помещается на карту того, кто взял его в плен. Кроме того, игрок, взявший в плен лорда противника, берёт из своего запаса жетон сержанта и кладёт его на карту пленного лорда. Если лорда взял в плен клан викингов, фигурка пленного кладётся плашмя на игровое поле рядом с этим кланом, а на карту пленного кладётся жетон викинга.

Войска без лордов не берут пленных, захваченные в плен лорды считаются убитыми.

Пленный по-прежнему считается членом своей семьи и учитывается при подсчёте ограничения в 3 лорда на семью, но пока он в плену, его контролирует захвативший его в плен игрок. Например, этот игрок может перемещать пленного со своими лордами (как часть войск) или передать его другой семье, находящейся в том же городе. Пленного нельзя убить, кроме как разыграв карту «Заказное убийство».

Пленный может сбежать, если для этого будет разыграна карта «Тайный ход» (разыграть карту для освобождения пленного может любой игрок). Он освобождается, если за него заплачен выкуп или если так решил лорд, который его удерживает. Он автоматически освобождается, если удерживающий его лорд убит или взят в плен (см. раздел 14.1, с. 27). Пленный сохраняет свои титулы и связанные с ними победные очки, но не может голосовать или быть кандидатом на избрание в короли. Доходы и налоги, связанные с его фефами, могут быть увеличены (например, чтобы

заплатить выкуп). Он также может заключить брачный союз (по доверенности). Если королева попала в плен, принц Уэльский всё равно может быть введён в игру. В таком случае он будет находиться в плену вместе со своей матерью.

Подсчёт потерь

На Марию совершено нападение. Её армия состоит из 2 лордов, Анабель и Томаса, 1 сержанта, 1 рыцаря и 1 бомбарды. Дальнейшее зависит от результата броска её противника:

- 2 очка урона: 1 очко урона убивает сержанта, второе очко урона игнорируется, так как для убийства рыцаря требуется 3 очка урона. Бомбара может быть уничтожена, только если её владелец выбросил 0 на боевом кубике, в противном случае она достаётся победителю в конце сражения. Лорды получают урон только после того, как убиты все единицы-люди, которыми они командуют.
- 3 очка урона: рыцарь убит, так как это единственный способ понести потери, соответствующие 3 очкам урона. Если бы у Марии было 3 сержанта и 1 рыцарь, Мария могла бы выбрать гибель 3 сержантов, а не рыцаря. У неё остаётся 1 сержант, 1 бомбара и лорды, которые не получают урона.
- 4 очка урона: все боевые единицы, кроме бомбарды*, уничтожены, а лорды могут быть взяты в плен.
- 5 очков урона: уничтожаются все боевые единицы, кроме бомбарды*, а также один из лордов, второй может быть взят в плен.
- 6 очков урона и более: уничтожены и все боевые единицы-люди, и лорды, остаётся только бомбара.

(*) Бомбара достаётся противнику, если он может заменить её жетон на жетон своего цвета.



12 Титулы

В игре «Фьефы Англии» лорд может получить феодальный, церковный и/или королевский титулы. Лорд считается титулованным, если у него есть хотя бы 1 титул. Он сохраняет свои титулы, когда приобретает новые. Титул с гербом Англии приносит 1 ПО. Один лорд может иметь:

- несколько феодальных титулов,
- только 1 церковный титул (кроме аббатис, которые могут возглавлять несколько аббатств),
- только 1 королевский титул.

12.1. Подробнее о шести феодальных титулах

Существует 6 регионов, а именно:

- Уэльс и Старая марка, которые могут стать виконтствами (по 2 города в каждом),
- Юго-Запад и Север, которые могут стать графствами (по 3 города),
- Мидлендс и Юго-Восток, которые могут стать герцогствами (по 4 города).

Лорд может иметь несколько титулов (виконт или виконтесса, граф или графиня, герцог или герцогиня). Феодальные титулы приобретаются во время фазы «Покупки».

Чтобы получить возможность купить феодальный титул, игрок должен контролировать все города в этом фьефе и иметь там замок. В таком случае этот замок становится крепостью.

Когда игрок покупает феодальный титул, регион становится виконтством, графством или герцогством, сохраняя название региона.

Пример: виконтство Старая марка, графство Юго-Запад или герцогство Мидлендс.

Игрок может передать титул одному из лордов своей семьи во время фазы «Слушайте, слушайте». Если титулованный лорд умирает, его титул переходит к другому члену его семьи или, если он последний оставшийся в живых член этой семьи, к семье его супруги или супруга. В противном случае титул становится вакантным.

Каждый феодальный титул приносит 1 ПО.

Что может владелец фьефа (и феодального титула):

- собирать феодальный налог (по 2 пенни за город во фьефе, даже если город контролируется другим игроком);
- голосовать при избрании суперена, то есть короля или правящей королевы (у него 1 голос);



Фаза 8. Конец раунда

Сбросьте карты бедствия и карты «Налог», оставшиеся на игровом поле.



Переместите маркер раундов вперёд на 1 деление.



Игрок слева от первого игрока получает маркер первого игрока.

Начиная с 5-го раунда, проверьте, не выполнил кто-то из игроков условия победы (см. раздел 25, с. 36)

- быть кандидатом на избрание суверена;
- леди, имеющая хотя бы 1 феодальный титул, равна 1 БО.

12.2. Четыре церковных титула для мужчин

Королевство разделено на 4 церковных округа:

- епархия Эксетера (Юго-Запад I и Уэльс II),
- архиепархия Йорка (Старая марка III и Север IV),
- епархия Норвича (Мидлендс V),
- архиепархия Кентербери (Юго-Восток VI).

Титулы епископа или архиепископа можно получить, взяв карту епархии или архиепархии из колоды карт персонажей. Этот титул может быть присвоен только неженатому мужчине, не находящемуся в плуне.

Мужчина может иметь только 1 церковный титул одновременно. Лорд, который уже является епископом, может стать архиепископом. В этом случае карта-портрет «Епископ» сбрасывается, и её заменяет карта-портрет «Архиепископ».



Гуго, епископ Эксетерский

Положите карту «Епархия Эксетера» под карту лорда Гуго, а затем положите карту-портрет «Епископ» на карту лорда Гуго.

Что может обладатель церковного титула епископа или архиепископа:

- собирать церковные налоги в своей епархии/архиепархии при помощи карты «Налог» (см. раздел 15.2.2, с. 30);
- пытаться усмирять восстания (см. раздел 15.2.4, с. 30-31) и обращать в христианство викингов (см. раздел 9.8, с. 17);
- получать реликвии (см. раздел 17.1, с. 33).

Епископ или архиепископ **не может** вступать в брачный союз или быть избранным королём.

При избрании короля или правящей королевы епископы имеют 1 голос, а архиепископы – 2 голоса.

Для утверждения избрания суверена необходимо получить голос хотя бы 1 епископа или 1 архиепископа.

12.3. Три церковных титула для женщин

- Аббатиса Осени,
- Аббатиса Холмов,
- Аббатиса Источника.

Титул аббатисы можно получить, взяв карту аббатства из колоды персонажей. Присвойте титул персонажу-женщине. Если выбранная женщина замужем, её брачный союз аннулируется (см. раздел 13.1.3, с. 25). Подробнее о картах аббатств см. в разделе 14.2, с. 27.

Что может обладательница церковного титула аббатисы:

- получать доход от аббатства и мельницы, расположенной в городе;
- пытаться усмирять восстания (см. раздел 15.2.4, с. 30-31) и обращать в христианство викингов (см. раздел 9.8, с. 17), находящихся в одном городе с ней;
- возглавлять несколько аббатств.

Аббатиса **не может** выходить замуж или выставлять свою кандидатуру при избрании правящей королевы. Если аббатиса хочет это сделать, она должна попросить у епископа или архиепископа (в зависимости от региона, в котором находится аббатство) разрешение на отказ от своего титула. Если епископ или архиепископ соглашается, аббатиса теряет свой титул. После этого король может немедленно отдать этот титул выбранному им персонажу женского пола, в противном случае карта сбрасывается.



Люция, аббатиса Осени

Положите карту аббатства под карту леди Люции, затем положите карту-портрет «Аббатиса» на карту леди Люции.

12.4. Четыре королевских титула

4 королевских титула: король, правящая королева (избранная), королева-консорт (супруга короля), принц Уэльский.

12.4.1. Суверены

Суверен (король или правящая королева):

- избирается пожизненно титулованными лордами (кроме аббатис, если у них нет вдобавок феодальных титулов);
- управляет королевской гвардией (2 королевских рыцаря);
- может предложить титул свободного феода лорду, который выполнит условия для его покупки;
- может взимать со свободного феода феодальные налоги, используя карты «Налог»;

- не может быть целью карты «Правосудие»;
- может созвать парламент для голосования по королевскому налогу;
- пока жив её супруг, правящая королева может родить принца Уэльского, даже если она находится в плену.

12.4.2. Королева-консорт

Королева-консорт, супруга короля:

- получает **2 пенни** в фазе «Получение дохода»;
- располагает королевской гвардией (2 королевских сержанта) до тех пор, пока не появится новая королева;
- пока жив её супруг, может родить принца Уэльского, даже если она находится в плену;
- не может быть целью карты «Правосудие».



12.4.3. Принц Уэльский

Принц Уэльский – лорд мужского пола, введённый в игру семьёй королевы (правящей королевы или королевой-консортом), если король или супруг правящей королевы жив.



Особенности титула принца Уэльского:

- он теряет этот титул, если становится епископом или архиепископом,
- он принимает титул короля после смерти короля или правящей королевы и приобретает контроль над королевской гвардией (см. раздел 18, с. 34).

Королева-мать сохраняет титул королевы до восшествия на престол новой королевы.

Если королева-консорт умирает, принц всё равно сохраняет титул принца Уэльского.

- он не может быть целью карты «Правосудие».



Фаза 1. Слушайте, слушайте

Эта фаза делится на 3 этапа:

- заключение брачных союзов (начиная с 3-го раунда);
- избрание суверена;
- созыв сувереном парламента для голосования по королевскому налогу.

13.1. Брачные союзы

Брачный союз – это политическое соглашение, которое формализует союз между двумя семьями. В рамках игры брачный союз – единственный способ приобрести союзника. Играли, договорившиеся о брачном союзе, объявляют об этом публично. Брачный союз может быть заключён только начиная с 3-го раунда.



Годфри женится на Астрид

Годфри, один из лордов игрока зелёного цвета, женится на Астрид, леди игрока жёлтого цвета. Играли обмениваются маркерами брачного союза, которые они кладут на карты каждого из супругов.

13.1.1. Условия

Брачный союз объединяет лорда и леди, принадлежащих 2 разным игрокам. Леди-невеста не должна быть замужней женщиной или аббатисой, а лорд-жених не должен быть женатым мужчиной, епископом или архиепископом.

Игрок не может иметь более одного женатого персонажа в игре одновременно. Соответственно, он может одновременно состоять в союзе только с одной семьёй.

Если жених уже является королём, его новая супруга сразу же становится королевой.

Супруг правящей королевы является не королём, а принцем-консортом: королём можно стать только в результате избрания. Исключение составляет только принц Уэльский, который может унаследовать титул в случае смерти короля или правящей королевы.

Чтобы обозначить брачный союз между двумя семьями, игроки обмениваются маркерами брачного союза, размещая их на картах новобрачных лорда и леди (см. пример ранее).

Брачный союз может заключаться и на расстоянии, по доверенности.

13.1.2. Преимущества брачного союза

Игроки, объединённые брачным союзом, могут, не посылая почтового голубя:

- свободно обмениваться деньгами,
- выкладывать карты лорда, епископа, архиепископа или аббатисы на личный планшет игрока-союзника.

Примечание: брачный союз также позволяет двум игрокам совместно выиграть игру (см. раздел 25, с. 36).

13.1.3. Окончание брачного союза

Брачный союз заканчивается только в том случае, если один из супругов умирает (в бою, от чёрной смерти или в результате заказного убийства) или если супруга становится аббатисой. После этого оба игрока получают обратно свои маркеры брачного союза.

Если король умирает, его супруга сохраняет свою королевскую гвардию до тех пор, пока не появится новая королева.

13.2. Избрание суверена

Титулы короля и правящей королевы, а также право взимать королевский налог можно получить, лишь будучи избранными при голосовании.

Голосование может состояться, если титул свободен, и в игре есть как минимум 3 титулованных лорда, 1 епископ или 1 архиепископ, а также хотя бы 1 кандидат любого пола.

Пленённый лорд или лорд, находящийся в осаде, не может голосовать или быть кандидатом на избрание.

У каждого игрока есть 2 маркера голосования:

- 1 ЗА (белый круг на обороте) 
- 1 ПРОТИВ (чёрный круг на обороте) 

Когда все игроки проголосовали, переверните маркеры голосования.

13.2.1. Кандидат

Кандидатом может стать любой лорд, мужчина или женщина, имеющий как минимум 1 феодальный

титул и не имеющий церковного титула, а также не находящийся ни в плену, ни в осаде.

13.2.2. Голосование

Каждый лорд, мужчина или женщина, владеющий хотя бы 1 феодом или епархией, имеет 1 голос. Лорд, имеющий несколько титулов, всё равно имеет только 1 голос. Только у архиепископа 2 голоса.

Каждый игрок в порядке очерёдности хода объявляет, представляет ли он кандидата из числа своих лордов, имеющих право на избрание. Этот кандидат может находиться в любой точке королевства.

Затем каждый игрок кладёт маркер голосования по своему выбору (маркер ЗА или ПРОТИВ) лицевой стороной вниз на выбранного им кандидата (кандидатов). Игроки голосуют один за другим, в порядке очерёдности хода.

Маркер ЗА игрока даёт кандидату все голоса этого игрока. Маркеры ПРОТИВ игнорируются даже при определении большинства: они служат только для того, чтобы ввести в заблуждение других игроков относительно истинного выбора игрока.

13.2.3. Результат голосования

Кандидат считается избранным, если он получил больше голосов, чем каждый из других кандидатов, и не менее 3 голосов, включая голос епископа или архиепископа. Если 2 кандидата набрали по 3 голоса, никто не избирается, так как ни один из кандидатов не получил большинства голосов, даже если одна сторона имеет поддержку епископа, а другая — нет.

В случае равенства голосов титул не присуждается в этом раунде. В следующем раунде может быть проведено новое голосование, если условия снова будут соблюдены.

Если у вас есть избранный кандидат, положите на карту этого лорда карту-портрет «Король» или «Правящая королева». Он может немедленно приступить к осуществлению своих полномочий. Он и его супруга или супруг немедленно получают контроль над королевской гвардией (см. раздел 18, с. 34).



Матильда избрана королевой.

Положите карту-портрет «Правящая королева» на карту леди Матильды.

13.2.4. Королева-консорт

Супруга короля автоматически становится королевой-консортом: положите карту-портрет «Королева-консорт» на карту леди. Она получает 2 королевских сержантов, которые составляют её королевскую гвардию (см. раздел 18, с. 34).

Супруг правящей королевы не получает нового титула.

13.3. Созыв парламента

Парламент может быть созван королём или королевой во время фазы «Слушайте, слушайте», если они не находятся в плену или в осаде.

Парламент используется для голосования по королевскому налогу в **12 пенни**. Если закон будет принят, полученные монеты будут распределены между семьями по усмотрению суверена.

13.3.1. Голосование по налогу

Чтобы проголосовать по королевскому налогу в парламенте, игроки используют 1 маркер голосования.

13.3.2. Кто голосует?

Все лорды мужского пола, не находящиеся ни в плену, ни в осаде, включая епископов и архиепископов, а также горожане (с помощью карты «Горожане»).

В порядке очерёдности хода каждого игрока, имеющий хотя бы 1 голос для данного голосования, выкладывает перед своей семьёй маркер голосования по своему выбору лицевой стороной вниз.

Маркер ЗА отдаёт все голоса этого игрока в пользу взимания королевского налога. Маркер ПРОТИВ отдаёт все голоса этого игрока против взимания этого налога. Подсчитывается количество проголосовавших плюс голоса горожан и вычисляется простое большинство (половина голосов + 1).

Королевский налог взимается, если голосов ЗА большинство (половина голосов + 1). В этом случае король

или королева получают **12 пенни**. Этую сумму они могут распределить по своему усмотрению, тайно, между собой и другими игроками.

Если голосование за налог не набрало большинства, королевский налог не взимается. Новое голосование может быть проведено в следующем раунде.

В каждом раунде игры возможно только одно голосование по королевскому налогу.

13.3.3. Народ может взбунтоваться

Как и все налоги, королевский налог может привести к восстанию. После того как **12 пенни** будут распределены, карта «Парламент» переворачивается на сторону «Восстание». В этот раунд можно устроить восстание против любого города королевства (с помощью карты «Восстание» или карты «Горожане») с дополнительным кубиком (+ 1 очко урона), как указано на этой карте.

Восстание в Лондоне

Евгений разыгрывает карту «Восстание» в Лондоне, бросает 2 боевых кубика и добавляет 2 очка урона к общему результату выпавших на кубике значений, пользуясь восстанием после принятия королевского налога.

Истоки парламента Англии можно найти, как и во Франции, в средневековом Curia regis – Большом королевском совете. Только в правление Эдуарда I (1272–1307) парламент стал регулярным учреждением. В его состав входили как лорды (бароны и церковнослужители), так и выборные представители графств и поселений.

Источник: LAROUSSE



14

Карты персонажей

14.1. Карты лордов (20 карт)

В колоде персонажей 20 карт лордов (10 женщин и 10 мужчин). Сыграв карту лорда, вы добавляете одного члена в свою семью. В семье не может быть более 3 лордов одновременно, но можно держать карты лордов на руке.

Карты лордов можно разыгрывать только во время фазы «Действия с картами».

Положите карту лорда на свой личный планшет и поместите соответствующую фигуру на игровое поле (см. ниже «Ввод лорда в игру»). Карту лорда можно отдать семье, с которой вы заключили брачный союз, положив её прямо на личный планшет игрока.

Если лорд умирает, его карта и фигурка убираются в коробку и больше не участвуют в текущей игре.

Ввод лорда в игру

Поместите фигурку лорда в порядке приоритета:

1. В крепость, которую вы контролируете, даже если она находится в осаде.
2. В здание (замок, аббатство или мельницу), находящееся в городе, который вы контролируете.
3. В город, где уже находится один из ваших лордов, не являющийся пленным.
4. В город, который вы контролируете.
5. В свободный город или в город, контролируемый другим игроком, с его разрешения.

Лорд, вступивший в игру, сразу же становится активным, и на него могут действовать эффекты карт. Он получает любой вакантный титул фьефа, крепость которого контролируется его семьёй.

Принц Уэльский



Когда игрок, контролирующий семью королевы, разыгрывает карту лорда-мужчины, он может решить сделать его принцем Уэльским, если выполняются следующие 2 условия:

- в игре находится король или супруг суверенной королевы,
- в игре ещё нет принца Уэльского.

Поместите маркер принца Уэльского на карту лорда.

Если королева находится в плену, поместите принца рядом с его матерью на игровое поле: он также находится в плену.

14.2. Карты аббатств (3 карты)



Карта аббатства присваивает титул аббатисы незамужней или разведённой леди.

Возьмите соответствующий по цвету жетон аббатства.

Аббатиса создаёт аббатство бесплатно, когда её назначают на должность. Жетон аббатства кладётся на свободный город или город, контролируемый семьёй аббатисы, где нет замка или крепости. Существует три аббатства: аббатство Холмов, аббатство Источника и аббатство Осени.

Аббатиса может бесплатно восстановить разрушенное аббатство в городе по своему выбору (свободном или принадлежащем ей) во время фазы «Покупки».

Положите карту аббатства под карту леди так, чтобы был виден пастырский жезл. Затем положите карту-портрет «Аббатиса» на карту леди.

Как и епископы, и архиепископы, аббатиса может:

- пытаться усмирять восстания, происходящие в одном городе с ней (см. раздел 15.2.4, с. 30-31);
- пытаться обращать в христианство викингов, находящихся в одном городе с ней (см. раздел 9.8, с. 17);
- получить реликвию, посетив кафедральный город, в котором находится данная реликвия (см. раздел 17.1, с. 33).

Аббатиса получает доход от своего аббатства и находящейся в нём мельницы, если только город не занят лордом или войсками другого игрока. Если аббатиса убита или покинула пост, доход от аббатства возвращается к епископу или архиепископу, а если их нет – к владельцу фьефа.

Аббатиса не может перемещать войска или атаковать, если только она не владеет вдобавок феодальным титулом.

Замужняя леди, ставшая аббатисой, автоматически покидает своего супруга. Каждый из бывших супругов забирает свой маркер брачного союза.

Лорд, напавший на аббатису или взявший её в плен, а также разграбивший аббатство, получает маркер кинжала бесчестья и может стать целью для карты «Правосудие».

Если аббатиса умерла или ей было разрешено покинуть пост, суверен забирает аббатство и передаёт его выбранной им незамужней леди, которая не может отказаться от этого назначения. Если суверена в игре нет, эта карта аббатства сбрасывается.

14.3. Карты «Наёмники» (2 карты)



В игре два вида наёмников: французские арбалетчики (3 жетона) и фламандские арбалетчики (3 жетона).

Разыграв карту «Наёмники» (она выкладывается на крайнее правое место личного планшета), игрок берёт 3 соответствующих жетона арбалетчиков и помещает их на свой личный планшет. Он получает право купить услуги этих наёмников во время сражения или усмирения восстания (при этом совсем не обязательно делать это во время фазы «Покупки»).

Использование в игре

В любой момент игры заплатите по **2 пенни** за жетон и разместите наёмников в одном или нескольких выбранных вами городах, всех вместе или по одному, чтобы использовать их в сражении или при усмирении восстания.

Вы также можете одолжить или отдать наёмников на службу, полностью или частично, другому лорду – нужно только договориться о сумме. Затем жетоны наёмников размещаются в выбранном городе.

Арбалетчик стоит 2 боевых очка, а чтобы убить его, требуется 2 очка урона. Арбалетчик может стрелять во время этапа дальнего боя. Для этого нужно бросить 1 боевой кубик и добавить 1 очко урона, если у вас есть хотя бы 3 арбалетчика/лучника (арбалетчики группируются с лучниками так, чтобы они могли стрелять вместе). Вам нужно как минимум 2 арбалетчика/лучника, чтобы бросить 1 боевой кубик против замка, и как минимум 3 арбалетчика/лучника, чтобы бросить 1 кубик против крепости, где войска противника хорошо защищены. Это ограничение не действует, если вы используете карту «Тайный ход».

Жетоны наёмников, убитых во время сражения, возвращаются на своё место в общий запас. Если все они убиты, карта «Наёмники» сбрасывается. В конце раунда жетоны всех уцелевших наёмников возвращаются на личный планшет игрока, откуда их можно снова выкупить при необходимости.

Если в конце сражения от ваших войск остались только наёмники, они не могут брать пленных (как и обычные войска, пленных могут брать только лорды).

Эта карта может быть сброшена и заменена другой картой «Наёмники» или картой «Горожане».

14.4. Карты «Горожане» (2 карты)



Горожане – это жители городов, которые защищают интересы вашей семьи. Их карта выкладывается на крайнее правое место личного планшета во время этапа разыгрыша карт в фазе «Действия с картами». Она может быть сыграна только в том слу-

чае, если в семье есть титулованный лорд. Если лорда больше нет, карта сбрасывается.

Карта «Горожане» может заменить карту «Наёмники», а также может быть заменена на эту карту (см. раздел 14.3).

Карта «Горожане» имеет 3 функции.

1. Даёт 3 или 5 голосов при голосовании по королевскому налогу в парламенте (подробнее см. в разделе 13.3, с. 26).
2. Поддерживает восстание в городе, пострадавшем от действия карт «Большой голод» или «Налог» (также для поддержания восстания можно использовать одну или несколько карт «Восстание»).
3. Помогает вашим лордам и союзникам аналогично действию карты «Тайный ход»:
 - показывая вам подземный путь в замок/крепость или обратно;
 - показывая способ передвижения во время действия карты «Плохая погода»;
 - позволяя вам незаметно пройти через город, занятый вражескими войсками;
 - освобождая по вашему выбору пленных, находящихся в том же городе;
 - позволяя вам выйти из сражения с одним жетоном войск на каждого лорда (члена семьи или союзника), отступив на расстояние в 1 переход. При этом, отступая из портового города, вы можете попасть в другой портовый город.

Маркеры сокровищ



Последние 2 функции (восстание и помочь) должны быть активированы с помощью маркера сокровища, используя который игрок, разыгравший карту «Горожане», отмечает, в каком городе будет происходить действие.

Чтобы поддержать восстание, вы должны выбрать город, пострадавший от действия карт «Большой голод» или «Налог». Чтобы активировать помочь горожан, нужно указать город и лордов из своей или другой семьи.

Можно положить 2 маркера сокровищ в один и тот же город, чтобы разыграть один и тот же эффект дважды в любое время в течение раунда. Маркеры сокровищ остаются до конца раунда там, где были разыграны, а потом игрок возвращает их на свой личный планшет.

14.5. Карты епархий (2 карты) и архиепархий (2 карты)

См. раздел 12.2. «Четыре церковных титула для мужчин», с. 23

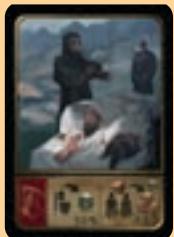
15

Карты событий/бедствий

15.1. Карты бедствий

В колоде событий есть 4 типа карт бедствий. После размещения они остаются на игровом поле в течение всего раунда и убираются в его конце.

15.1.1. Карты «Чёрная смерть» (2 карты)



Чума, прозванная чёрной смертью, поражает всех лордов и войска в соответствующей сухопутной зоне региона. Викинги, высадившиеся в королевстве, также заболевают ей (а те, кто остался на дракках — нет).

Влияние карты на лордов

Бросьте деревянный кубик для каждого лорда в регионе:

- значение 4, 5, 6 — ничего не происходит;
- значение 1, 2, 3 — лорд умирает.

Лорды, добавленные в этот регион во время фазы «Действия с картами» этого раунда, игнорируют это бедствие.

Аббатство в некоторой степени обеспечивает защиту от чёрной смерти для находящихся там лордов: они умирают только в том случае, если на кубике выпадает значение 1 или 2.

Влияние карты на войска

В каждом городе поражённого чумой региона каждая семья теряет половину боевых единиц-людей своего войска (округлите в меньшую сторону). Владелец войска решает, какие жетоны убрать.

Боевые единицы, добавленные в регион во время фазы «Покупки» этого раунда, игнорируют это бедствие.

Подсчёт потерь

У Жанны 5 жетонов — 3 рыцаря и 2 сержанта в городе, пострадавшем от эффекта карты «Чёрная смерть». Ей необходимо убрать 2 из них; она выбирает двух сержантов.

Вход в зачумлённый регион

Когда армия входит в регион, где действует эффект карты «Чёрная смерть»:

- Разыграйте эффект этой карты на лордов, за исключением тех, на кого вы уже разыгрывали это событие в этот раунд.
- Разыграйте эффект этой карты на войска, за исключением тех, на которые вы уже разыгрывали это событие в этот раунд.

Таким образом, лорды и войска могут снова войти в регион, где действует карта «Чёрная смерть», будь то та же самая или другая, не подвергаясь её поражающему эффекту.

На бомбарды и требушеты не действуют эффекты карты «Чёрная смерть».

15.1.2. Карты «Плохая погода» (2 карты)



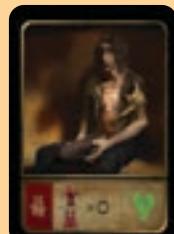
В регионе, где действует эта карта, невозможны ни сражения, ни сухопутные или морские перемещения, ни вход в него, ни выход из него, хотя можно обогнуть Англию через север Шотландии. Плохая погода в морской зоне не позволяет пересечь её.

Пример: при плохой погоде в морской зоне I и морской зоне III войско, находящееся в Кардиффе и желающее попасть в зону IV, V или VI, не может этого сделать, так как не имеет возможности пересечь морскую зону I на юге или морскую зону III на севере.

Можно разыграть карту «Хорошая погода», чтобы отменить карту «Плохая погода». После этого обе карты сбрасываются.

Эффекты карты «Плохая погода» не действуют на восстания и сухопутные перемещения при помощи карт «Тайный ход».

15.1.3. Карты «Большой голод» (2 карты)



Мельницы и аббатства в этом регионе не приносят дохода в фазу «Получение дохода».

Можно разыграть карту «Богатый урожай», чтобы отменить карту «Большой голод». После этого обе карты сбрасываются.

Внимание! Голод может привести к восстаниям.

15.1.4. Карты «Вторжение викингов» (3 карты)



Как только карта сыграна, с помощью деревянного кубика определите, в какой морской зоне появились драккары. Поместите карту «Вторжение викингов» в эту зону.

Викинги высаживаются в портовом городе данной зоны в начале фазы «Викинги». Они атакуют все встреченные войска и уничтожают незащищённые замки, мельницы, аббатства и реликвии.

Дополнительную информацию см. в разделе 9 «Викинги», с. 16–17

15.2. Карты событий

В колоде 16 карт событий.

15.2.1. Карты «Богатый урожай» (2 карты)



Положите эту карту в соответствующую морскую зону, рядом с номером региона. Каждая карта «Богатый урожай» может быть сыграна:

- в любом регионе, где есть карта «Большой голод». После этого обе карты сбрасываются.
- в любом регионе, не затронутом картой «Плохая погода». Каждая мельница и аббатство в этом регионе приносят владельцу фьефа дополнительно по **1 пенни** во время фазы «Получение дохода». Этот эффект не действует на мельницы в осаждённых городах.

15.2.2 Карты «Налог» (5 карт)



Вы можете разыграть карту «Налог» во фьефе, епархии или архиепархии, которым управляет ваша семья.

Карта «Налог» остаётся на игровом поле в течение всего раунда. Она может стать причиной восстания. В конце раунда она сбрасывается.

Налог на фьеф

Чтобы разыграть карту «Налог» на фьеф, нужно:

1. Поместить её в морскую зону напротив соответствующего фьефа.

2. Активировать налог, положив маркер сокровища на эту карту (в круг с коронами).

Во время фазы «Получение дохода» эта карта позволяет получить по **2 пенни** с каждого города во фьефе, даже если игрок не контролирует все эти города.

Доход может получить (по выбору игрока, разыгравшего карту):

- титулованный лорд фьефа, даже если он находится в плену;
- король или королева с любого свободного фьефа (без титулованного лорда), даже если они находятся в плену.

Если лорд, потребовавший налог, умирает до фазы «Получение дохода» или теряет свой титул, налог взимается только в том случае, если соответствующий титул остаётся в семье игрока. В противном случае он отменяется.

Церковный налог на епархию или архиепархию

Чтобы разыграть карту «Налог» на епархию или архиепархию, нужно:

1. Поместить её в морскую зону напротив соответствующей епархии или архиепархии.

2. Активировать налог, положив маркер сокровища на эту карту (в круг с жезлами).

Во время фазы «Получение дохода» эта карта позволяет получить доход со всех мельниц епархии или архиепархии соответствующим обладателями церковных титулов, а не семьям, которые контролируют города с этими мельницами.

Доход может получить:

- епископ — со своей епархии
- архиепископ — со своей архиепархии.

Напоминание:

- Епископ Эксетерский управляет регионами I и II: Уэльс и Юго-Запад.
- Архиепископ Йоркский управляет регионами III и IV: Старая марка и Север.
- Епископ Норвичский управляет регионом V: Мидлендс.
- Архиепископ Кентерберийский управляет регионом VI: Юго-Восток.



Следующие карты, а также карты «Наёмники» являются картами с мгновенным эффектом и могут быть разыграны в любой момент игры, кроме этапа набора карт во время фазы «Действия с картами».

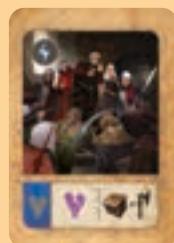
15.2.3. Карты «Хорошая погода» (2 карты)



Карту «Хорошая погода» можно разыграть:

- в любом регионе, где есть карта «Плохая погода». После этого обе карты сбрасываются;
- в любом регионе, где нет карты «Большой голод». Положите её в соответствующую морскую зону, рядом с номером региона. Каждая мельница и аббатство в этом регионе приносят владельцу дополнительно по **1 пенни** во время фазы «Получение дохода». Этот эффект не действует на мельницы в осаждённых городах.

15.2.4. Карты «Восстание» (2 карты)



Карту «Восстание» можно разыграть только в городе, в котором в данный момент действует хотя бы одна из карт: «Налог» или «Большой голод».

Нельзя разыгрывать карту «Восстание» в городе, находящемся под действием карты «Налог», если вы сами разыграли эту карту «Налог». Исключение: суворен может разыграть карту «Восстание», если он получил королевский налог после голосования парламента.

Когда разыгрывается карта «Восстание», каждый игрок может разыграть дополнительную карту «Восстание», чтобы усилить её эффект. Эффект этих карт суммируется и является немедленным.

Поддержка восстания также осуществляется при помощи карты «Горожане». Защита укрепления отменяет число боевых кубиков, получаемых от восстаний, равное его значению: 1 боевой кубик за замок, 2 – за крепость.

Восстание против замка

Николай разыгрывает карту «Восстание» против замка в Йорке. Защита замка отменяет 1 боевой кубик, который давала карта. Восстание не происходит, карта сбрасывается. Однако игрок может разыграть ещё 1 карту «Восстание» если активирует функцию «Поддержать восстание» на карте «Горожане». Если это произойдёт, Николай сможет бросить 1 боевой кубик против замка в Йорке.

Усмирение восставших

Церковнослужитель может попытаться усмирить восстание. Епископ или архиепископ может сделать это в любом городе своей епархии/архиепархии, даже если оно происходит не в том городе, где он находится, а аббатиса – только в том городе, где она находится. Для этого нужно заплатить по **3 пенни** за восстание.

Если епископ, архиепископ или аббатиса находятся в том городе, где происходит восстание, они могут бесплатно попытаться усмирить восставших и убедить тех вернуться домой и прекратить восстание. Для каждого восстания бросается деревянный кубик:

- от 3 до 6: восставшие усмирились
- 1 или 2: восставшие не усмирились. Они до смерти забивают камнями церковнослужителя (церковнослужитель убит, а эффект карты полностью разыгрывается).

Эффект карты

Игрок, первым разыгравший карту «Восстание», бросает боевой кубик за каждое восстание, которое не было усмирено, а затем добавляет к результату каждого кубика 1 очко урона.

Затем игрок выбирает семью, находящуюся в городе, и наносит урон так же, как и в сражении, но только лишь её войскам. Если после этого остались очки урона, он выбирает другую семью, находящуюся в городе, пока все очки урона не будут распределены.

На викингов, находящихся в городе, тоже действует эффект карты «Восстание», и они также могут получать урон.

На восстания не действуют эффекты карты «Плохая погода».

Если все войска, находящиеся в городе, были уничтожены:

- все лорды, находящиеся в этом городе, включая пленных, считаются убитыми,
- все мельницы, аббатства и любые замки уничтожаются.

После разыгрыша эффекта карта сбрасывается.

15.2.5. Карты «Тайный ход» (2 карты)

С помощью этой карты в любой момент возможно:

- либо освободить пленного, который может бесплатно освободить других пленных, содержащихся в том же городе в плену у того же лорда или клана викингов. Освобождённые таким образом пленные помещаются в город, который контролирует их семья, или, если это невозможно, в свободный город или город, контролируемый другим игроком, с разрешения этого игрока;
- либо игнорировать защиту укрепления во время разыгрыша карты «Восстание».

Во время фазы «Перемещение» эта карта позволяет:

- проходить через город без разрешения игрока, контролирующего этот город, не сражаясь с ним;
- свободно покидать осаждённые замок или крепость, не сражаясь с осаждющим,
- зайти или выйти из города, на который действует карта «Плохая погода».

Армия, перемещающаяся с помощью карты «Тайный ход», прибывает непосредственно в соседний город: это засчитывается как 1 переход её перемещения. Затем она может сделать ещё один переход, следуя правилам перемещения.

Во время фаз «Викинги» и «Сражение» эта карта позволяет:

- игнорировать при атаке защиту укрепления в течение всего сражения (считается, что атакующий входит в замок или крепость, воспользовавшись предательством в лагере противника);
- покинуть место сражения лордам из вашего лагеря (включая союзников), каждый из которых может взять с собой 1 боевую единицу и переместиться в соседний город. Это считается за 1 переход. Если перемещение начинается в портовом городе, следующий переход может быть по морю в соседний портовый город.

После разыгрыша эффекта карта сбрасывается.

15.2.6. Кarta «Заказное убийство» (1 карта)

Эта карта может быть разыграна в любой момент, чтобы устраниТЬ выбранного вами лорда. Назначьте одного из своих лордов заказчиком убийства и поместите на его карту маркер кинжала бесчестья. Карту «Заказное убийство» можно разыграть, даже если у вас нет лорда. В этом случае заказчик отсутствует и маркер кинжала бесчестья не получает никто.

Войска жертвы карты «Заказное убийство», оказавшиеся без лорда, должны покинуть место действия, деморализованные. Они размещаются в крепости, замке или рядом с другим лордом игрока, по возможности группами не более 4 боевых единиц.

Если у жертвы были пленные, которых невозможно передать другим лордам в городе, они автоматически освобождаются и возвращаются в свой замок или крепость (см. раздел 14.1, с.27).

Целью карты может стать ярл викингов, в этом случае заказчик убийства отсутствует.

После розыгрыша эффекта карта сбрасывается.

15.2.7. Карта «Правосудие» (1 карта)



Эта карта может быть разыграна в любой момент, чтобы убить лорда с маркером кинжала бесчестья, если он не является королём, правящей королевой, королевой-консортом или принцем Уэльским. Указанный лорд умирает, его фигура убирается с игрового поля, а его карта сбрасывается.

После розыгрыша эффекта карта сбрасывается.

15.2.8. Карта «Засада» (1 карта)



Вы можете сыграть карту «Засада» против лорда, находящегося в том же городе, что и один из ваших лордов, если ваш лорд не является пленным. Вы не можете разыграть эту карту против лорда в его замке или крепости.

Выбранный лорд немедленно становится пленным вашего лорда.

Если его войска не переходят к лорду его семьи, находящемуся в том же городе, то они, деморализованные, должны покинуть этот город. Они размещаются в крепости, замке или рядом с другим лордом игрока, по возможности группами не более 4 боевых единиц. Эта карта также может быть сыграна против ярла в любом месте королевства. Войска ярла остаются в городе или следуют за другим ярлом, находящимся в этом городе.

После розыгрыша эффекта карта сбрасывается.



Карты слуг

Каждый новый лорд имеет право на одного слугу. Как только карта нового лорда будет помещена на ваш личный планшет, возьмите первую карту из колоды слуг, покажите её остальным игрокам и положите справа от карты лорда. Этот лорд становится его хозяином.

Слуги обладают особыми способностями, чтобы приносить пользу своему хозяину или всей его семье. Эти способности могут быть активированы либо во время определённой фазы, указанной в левом верхнем углу карты слуги, либо в любой момент в течение игры, если ничего не указано.

У каждого лорда может быть только 1 слуга.

Если лорд умирает или попадает в плен, слуга покидает его (возвращается в свою деревню). Уберите карту слуги в коробку.

Во время фазы «Слушайте, слушайте» вы можете отдать, обменять или продать слугу другому лорду из вашей семьи или семьи другого игрока.



Слуга помещается на личный планшет справа от одного из лордов, который отныне становится его хозяином.



В начале игры на кафедральные города (с символом собора) тайно выкладываются лицевой стороной вниз 4 жетона реликвий.

Если город захвачен викингами, реликвия раскрывается и удаляется из игры.

17.1. Раскрытие жетона

Когда епископ или архиепископ прибывает в свой кафедральный город, он получает находящуюся там реликвию. Аббатиса может получить любую реликвию.

Если реликвия находится в укреплённом городе (с замком или крепостью), вы должны получить разрешение на вход у игрока, контролирующего этот город. После получения жетон реликвии раскрывается и помещается лицевой стороной вверх на карту лорда, который его раскрыл.

Реликвию можно подарить или продать другому лорду, находящемуся в том же городе.

Реликвию можно перемещать вместе с лордом и передавать из рук в руки от лорда к лорду, чтобы переместить её более чем на 2 перехода. Реликвия может попасть к другому лорду, если лорд, у которого она

хранилась, будет убит в сражении, станет жертвой заказного убийства, попадёт в засаду или в плен. Реликвию можно оставить в городе. В таком случае жетон помещается на игровое поле.

Напоминание: реликвия, находящаяся в аббатстве, приносит **3 пенни** во время фазы «Получение дохода».

Игрок, владеющий реликвией, может отдать её суверену (королю или правящей королеве), если он находится в том же городе.



Первый игрок, отдавший реликвию суверену, получает маркер с изображением герба Англии и хранит его до конца игры. Это принесёт игроку 1 победное очко в конце игры.

17.2. Святой Грааль



Святой Грааль защищает войско своего владельца в сражении, если он обороняется (а не нападает). Если атакующему выпадает на боевых кубиках результат 2f, этот результат не имеет эффекта.

Эта способность действует только в том случае, если лорд, владеющий Святым Граалем, находится на месте сражения, не является его инициатором и не находится на той стороне, которая начала сражение.

Святой Грааль – это священная чаша, из которой Христос пил на Тайной вечере и в которую затем была собрана кровь Христа, когда Он был распят.

17.3. Риза Томаса Бекета



Игрок, владеющий этой реликвией, может переместить карту «Плохая погода», находящуюся на игровом поле, в соседнюю морскую зону. Это можно сделать 1 раз за раунд, 1 раз за карту и в любой фазе игры. Например, из зоны III она может быть перемещена в зону II или IV, а из зоны II – в I или III.

В ночь на 29 декабря 1170 года Томас Бекет, архиепископ Кентерберийский, был убит во время мессы в Кентерберийском соборе четырьмя рыцарями по приказу английского короля Генриха II. Вскоре на место убийства в большом количестве стали стекаться паломники, чтобы помолиться. Главные реликвии, связанные с Томасом Бекетом, хранятся в крипте базилики святых Бонифация и Алексия в Риме. Его риза хранится в часовне госпиталя в Лизье.

Источник: Википедия

17.4. Череп святого Карадока

Игрок, владеющий этой реликвией, может использовать её 1 раз за игру, чтобы воскресить любого лорда в том месте, где он только что умер, где бы тот ни находился. Это действие должно быть объявлено сразу после смерти лорда, который после использования реликвии остаётся в живых и сохраняет все свои титулы. Реликвия после этого становится неактивной и может быть передана сувениру или храниться в аббатстве.

Святой Карадок, священник и отшельник, умер в 1124 году в Меневии в Уэльсе. Когда-то он играл на арфе при дворе короля Риса ап Теудура, но оставил придворную жизнь, когда понял, что Рис больше любит собак, чем людей. Он стал монахом при церкви святого Тейло и отныне служил только Богу.

Источник: Святой Карадок, Католическая церковь во Франции.

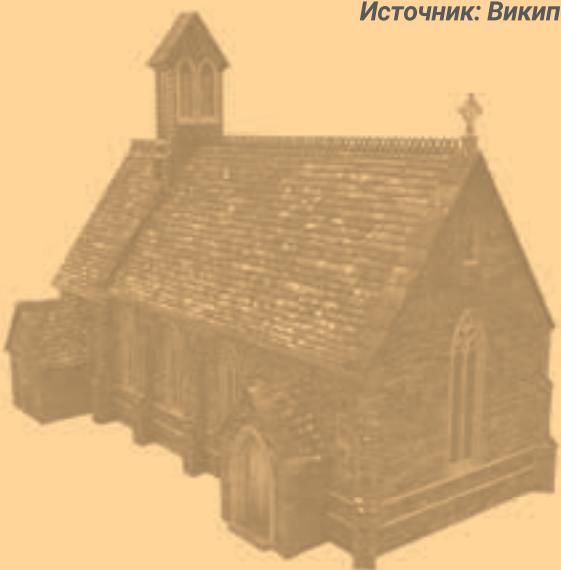
17.5. Мощи святой Эансвит

Игрок, владеющий этой реликвией, может сбросить с игрового поля любое количество карт «Большой голод». Это действие может быть выполнено столько раз, сколько позволяет владелец этой реликвии.

Эансвит была англосаксонской принцессой и монахиней первой половины VII века. Дочь короля Эадбальда, она была основательницей Фолкстоунского аббатства в Кенте. На ней хотел жениться языческий король Нортумбрии, но она избавилась от его ухаживаний благодаря божественному чуду.

Другие чудеса происходили во время строительства аббатства и после смерти Эансвит. После разрушения аббатства викингами монашеская община Фолкстоуна переехала на новое место в 1137 году.

Источник: Википедия



18

Королевская гвардия



Жетоны королевской гвардии могут быть двух типов: **королевские сержанты** и **королевские рыцари**.

Они не могут быть куплены, а также не могут покинуть армию лорда, за которого они были выставлены на игровое поле. Во время сражений они добавляют по 1 очку урона к очкам урона своей стороны во время каждого этапа ближнего боя.

Когда лорд-мужчина или леди становятся королём или правящей королевой, он или она немедленно получает 2 жетона королевских сержантов, которые равны 3 БО каждый, а чтобы убить королевского рыцаря, требуется 3 очка урона.

Принц-конsort или королева-конsort получают по 2 жетона королевских сержантов. Они равны 1 БО каждый, а чтобы убить королевского сержанта, требуется 1 очко урона.

Если соответствующий лорд умирает или попадает в плен, эти жетоны сбрасываются (помещаются обратно в общий запас).

Жетоны убитых воинов королевской гвардии возвращаются в игру только с новым королём или королевой.

19

Экскалибур



В ходе игровой партии все лорды-мужчины, за исключением обладателей церковного титула, могут прийти в город, где находится легендарный меч, и попытаться обрести его.

За раунд можно сделать 2 попытки: один раз во время фазы «Перемещение» и второй – во время фазы «Сражение».

Игрок бросает деревянный кубик. Если выпадает 6, он берёт жетон Экскалибура и помещает его на карту персонажа стороной «Меч из камня» вверх.

Примечание: лорду Артуру удаётся взять жетон Экскалибура, если на деревянном кубике выпадает 4 или больше.

Владение Экскалибуром даёт вам бонус в сражении. Он добавляет 1 очко урона к результату броска боевых кубиков во время этапа ближнего боя.

В отсутствие короля или правящей королевы королём автоматически становится первый лорд, получивший Экскалибур.

Викинги не стремятся захватить или уничтожить Экскалибур.

Экскалибур может быть обретён другим лордом, если тот, кто владел им, будет убит в сражении, станет жертвой заказного убийства, попадёт в засаду или в плен. Экскалибур, находящийся в аббатстве, приносит **3 пенни** во время фазы «Получение дохода».

20 Шервуд

Чтобы быстро добраться из Йорка, Кингс-Линна, Линкольна или Ноттингема в любой из этих городов, можно воспользоваться тропами, проходящими через опасный Шервудский лес. Но здесь есть риск столкнуться с Робин Гудом — а это обойдётся весьма недёшево! Каждый раз, когда вы входите в Шервудский лес, бросайте деревянный кубик. Встречи с Робином Гудом происходят при выпадении результатов 1 или 2.

Если вы встретитесь с ним, Робин Гуд потребует:

- 1 серебряную монету (**2 пенни**) за каждого нетитулованного лорда;
- 2 серебряные монеты (**4 пенни**) за каждого титулованного лорда;
- 1 золотую монету (**5 пенни**) за каждого епископа, архиепископа или аббатису без феодального титула;
- 2 золотые монеты (**10 пенни**) за каждого епископа, архиепископа или аббатису, имеющих хотя бы 1 феодальный титул.

Он ничего не потребует от короля или королевы.

Лорды, которые не могут заплатить, остаются пленными в Шервуде до тех пор, пока выкуп не будет выплачен (фигурка лежит на Шервуде плашмя). Остальные лорды могут продолжить путешествие со своими войсками. Если все лорды остаются в плену, сержанты и лучники присоединяются к Робин Гуду (их жетоны возвращаются в резерв). Рыцари остаются верны своему лорду. Выкуп выплачивается в начале фазы «Покупки». Тогда фигурка лорда поднимается и возвращается в Шервудский лес.

Одно письмо, посланное почтовым голубем от короля или королевы может освободить пленных. После этого жетон почтового голубя сбрасывается.

После того как выкуп уплачен, лорд может покинуть Шервудский лес (во время фазы «Перемещение») по одной из 4 троп по своему выбору; это перемещение засчитывается как 1 переход.



Много троп ведёт через Шервудский лес.

Проход через этот лес засчитывается как один переход — это важный короткий путь! Например, вы можете добраться из Йорка в Линкольн или Кингс-Линн всего за один переход. Если, конечно, Робин Гуд вас пропустит!



21

Орден Подвязки

Этот титул вручается сувереном лорду-мужчине, который становится рыцарем Подвязки, или леди, которая становится леди Подвязки, за заслуги в борьбе с викингами. Этот титул суверен вручает:

- лорду, мужчине или женщине, который победил викингов в сражении, один или во главе коалиции;
- церковнослужителю или аббатисе, которые убедили викингов покинуть королевство, обратив их в свою веру или заплатив им выкуп.

За 1 раунд игры этот титул можно даровать лишь 1 раз, во время действия или позже (например, в следующем раунде). Жетон ордена Подвязки помещается на карту лорда, когда он получает этот титул. Если лорд умирает, жетон сбрасывается.

Обладатель ордена не может нападать на суверена или участвовать в коалиции против него.

Орден позволяет определить победителя в случае ничьей в конце игры.

22

Вы выбываете игрока

Игрок, у которого больше нет лордов и который не контролирует ни один город, **не выбывает из игры**. Он продолжает брать карты и может влиять на ход игры. Он может снова вступить в игру с новым лордом, если разыграет карту лорда.

23

Случайный выбор стартового города (возможный вариант)

Можно определить стартовый город случайно. Для этого в порядке очерёдности хода каждый игрок дважды бросает деревянный кубик. Первый результат указывает на регион, второй — на город (игрок заранее говорит, какому из городов региона соответствует то или иное значение кубика). В каждом регионе может быть только 1 игрок. При необходимости бросьте кубик заново.



24

Подсчёт победных очков

- Титулы герцога, графа и виконта приносят по 1 победному очку (ПО) каждый.
- Владение жетоном ПО (получает первый игрок, который передаёт реликвию суверену) приносит 1 ПО.

25

Конец игры

Игра заканчивается в конце 7-го раунда или в случае автоматической победы.

Автоматическая победа

При игре вчетвером игра заканчивается автоматически, если в конце 5-го или 6-го раунда 1 игрок набрал 3 ПО или если 2 игрока, связанные брачным союзом, набрали 4 ПО. Последний вариант является совместной победой.

При игре втроём вы должны набрать 3 ПО самостоятельно (союзы не учитываются).

Если игра не заканчивается автоматической победой, каждый игрок подсчитывает свои победные очки в конце 7-го раунда.

Вариант

Чтобы сделать игровую партию короче, вы вполне можете остановить игру и подсчитать ПО после 5-го или 6-го раунда, даже если условия автоматической победы не выполнены.

Победителем объявляется игрок (или игроки, состоящие в союзе), выполнивший условия автоматической победы.

26

Определение победителя

Если игра закончилась без автоматической победы, победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

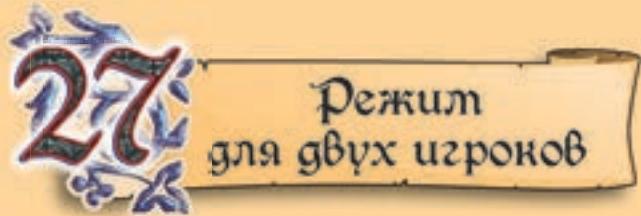
В случае ничьей побеждает игрок с самым высоким титулом или обладатель ордена Подвязки в следующем порядке:

- 1) король или правящая королева
- 2) герцог

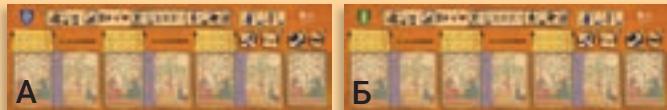
3) граф
4) виконт

Пример:

1-е место: 2 ПО (очки за титул герцога и виконта) + 1 орден Подвязки
2-е место: 2 ПО (очки за титул короля и графа)
3-е место: 2 ПО (1 ПО за титул графа + 1 жетон ПО за реликвию)
4-е место: 1 ПО (1 ПО за титул герцога)



Каждый игрок одновременно управляет двумя семьями. Для этого он берёт 2 личных планшета и кладёт их перед собой:



Каждый игрок в порядке очерёдности хода играет за 2 семьи, сначала за семью с личного планшета А, затем с личного планшета Б, совершая следующие действия:

- подсчёт доходов;
- совершение перемещений;
- объявление сражений.

При этом деньги обеих семей складываются в общую копилку за одной ширмой.

Фаза 1. Слушайте, слушайте. Брачный союз

Начиная с 3-го раунда вы можете объявить о брачном союзе между двумя семьями одного игрока.

Фаза 2. Действия с картами

У каждого игрока есть только 1 набор карт для обеих семей. Лимит карт на руке – 5.

Когда вы берёте карту персонажа, вы также должны взять карту события.

Пример: в первом раунде каждый игрок берёт 2 карты персонажей и 2 карты событий. Можно взять ещё пятую карту – карту события, но это не обязательно.

Условия победы

Начиная с 5-го раунда, игрок побеждает, если набрал суммарно 4 победных очка за 2 свои семьи, если они состоят в брачном союзе. Если брачного союза нет, победа невозможна.

В конце 7-го раунда игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре.

28

Создатели игры

Автор: Филипп Мушебёф

Иллюстратор: Мейлон Карр

Дополнительный графический дизайнер

и иллюстратор: Рикардо (Cptn Cosmos)

Корректура буклета: Арнольд Делла Сига, Лоран Сере

Вёрстка буклета: Николя Трейль

Благодарности:

Я хотел бы выразить сердечную благодарность всем, кто принимал участие в многочисленных сессиях по разработке и доработке игры, в частности Дамьею Лефевру, владельцу магазина «Les Troubajoueurs» в Бурге, за организацию многочисленных тестовых сессий в своём заведении вместе с его друзьями Янником Маккатто и Филиппом Берто.

Спасибо также Большому Медведю, который организует вечера тестирования игр в баре под названием «Jeux Barjo» в Бордо. Он подсказал мне несколько отличных идей по улучшению прототипа игры.

Спасибо Доминику Бретону из 3DZEBRATE за его время и 3D-печать прототипов.

Наконец, я хотел бы поблагодарить Лорана Жорда, художественного руководителя компании Touched By Grace, за качество его работы и внимательность в течение долгих месяцев создания всех элементов игры.

Филипп Мушебёф
SAS International Team,
61 rue de Lyon, 75012 Париж, Франция
Copyright 2023 International Team
Все права защищены

Русская версия игры подготовлена
компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность
Марии Гольской-Диас, Игорю Трескунову,
Денису Карпенко, Светлане Ермаковой,
Глебу Андросову, Александру Абрамовичу,
Алексею Полянскому и Всеволоду Чернову
за помощь в подготовке русского издания

Почему Фьефы Англии?

Создавая «Фьефы Англии», я хотел сделать игру, в которой роль женщины была бы признана. В Англии женщина исторически могла взойти на трон, и я также позаботился о том, чтобы женских и мужских персонажей было поровну. Кроме того, я стремился добиться высокой динамики игры, а ещё одной целью было порадовать себя! Создание слуг с особыми способностями в соответствии с исторической тематикой стало настоящим удовольствием!

Историческая достоверность важна, и она в целом соблюдается, но я допустил несколько вольностей, чтобы усилить развлекательный аспект. Поэтому в базовой коробке находится меч Экскалибур, и тот, кто сможет вытащить его из камня, станет королём Англии! Я также включил в игру Шервудский лес, через который можно пройти коротким путём, но там живёт Робин Гуд, который стережёт тропы и может взять в плен любого путника, чтобы потребовать выкуп. Я также предлагаю дополнения «Робин Гуд» и «Поединок с Айвенго» – встречу с двумя легендами, которые известны каждому и формируют нашу мировую культуру, которую мы любим, независимо от нашей национальности.

В 2024 году от рождества Христова игровая мода пред-
почитает нарративные игры. «Фьефы Англии» – это нарративная игра... в которой ничего не предписано заранее! Поэтому возможно всё. У вас есть элементы сценария и персонажи, но только от вас зависит, как вы воплотите их в жизнь. Благодаря вашему выбору, вашим решениям перед лицом непредвиденных собы-
тий и действий ваших противников, вы создадите легендарную и неповторимую историю, свидетелями которой будете только вы и друзья, с которыми вы её написали.

Эта игра даёт возможность отдохнуть от повседневной жизни, уйти от реального мира, сыграть роль без особых ограничений, будь то роль дипломата или полководца. Не забудьте использовать голубей для тайных бесед вдали от общего стола!

Филипп Мушебёф

FAQ

Деньги игрока видны всем, или они держатся в секрете?

— В секрете, за ширмой игрока.

А войска? Их нужно демонстрировать другим игрокам?

— При размещении и перемещении войск их жетоны нужно держать лицом вниз, но перед тем, как объявить сражение, игрок должен их раскрыть.

Уточните, как именно влияет на ход игры игрок, у которого больше нет лордов и войск на игровом поле?

— Он может брать карты и разыгрывать их. Также он может совершать покупки, например, если его семья контролирует город с замком или крепостью, он может купить боевые единицы и разместить их там. Если он сыграет карту лорда, то может разместить его как в контролируемом его семьёй городе, так и в свободном городе или городе, который контролирует другой игрок (с разрешения последнего). Как только у игрока появляется новый лорд (взятый из колоды или отданый другим игроком), он снова может перемещать войска и продолжать играть по обычным правилам.

Фаза 1. Слушайте, слушайте

Союз может быть разорван?

— Единственный способ разорвать союз — это прекращение брачного союза. Это происходит, если супруга становится аббатисой, а также если один из супругов погибает во время сражения или восстания, в результате заражения чумой или заказного убийства.

А могу я напасть на своего союзника? Захватить его укреплённый город и титул, или, скажем, убить лорда из его семьи?

— Да, игрок может атаковать и убивать своих союзников. Также он может взять под свой контроль укреплённый город, отобрать титул... При этом союз остаётся нерушимым, пока сохраняется брачный союз.

При игре на трёх игроков можно ли заключать союзы?

— Да, но если вы заключили брачный союз в игре на трёх игроков, вы не сможете выиграть, набрав 4 ПО суммарно. Победа при игре втроём возможна только в одиночку (с 3 ПО). И помните, что союзы не защищают от предательства!

Может ли игрок воздержаться от голосования?

— Нет, голосование обязательно. Но вы можете использовать маркер ПРОТИВ.

Один лорд может обладать титулами епископа и архиепископа одновременно?

— Нет, это невозможно. Но он может сменить титул епископа на титул архиепископа. Кarta епархии в этом случае сбрасывается под низ колоды персонажей.

А можно ли иметь одновременно несколько титулов епископа? Или архиепископа?

— Нет.

Суверен получает 1 ПО за то, что он суверен?

— Нет.

Фаза 2. Действия с картами

Во время этапа сброса карт я могу разыграть карту с мгновенным эффектом?

— Да, можно разыграть карту вместо того, чтобы сбрасывать её.

А можно ли разыграть карту с мгновенным эффектом во время этапа набора карт?

— Нет.

Все карты лордов разобрали, но некоторые из лордов умерли и теперь лежат в сбросе. Могу я взять одну из этих карт?

— Нет. Карты умерших лордов нужно не класть в сброс, а убирать в коробку (в отличие от других карт персонажей), таким образом они окончательно выходят из текущей партии игры и снова взять их нельзя. Не забудьте, что если заканчивается колода карт событий/бедствий, нужно перемешать стопку сброса и сформировать новую колоду.

Фаза 3. Получение дохода

Если титулованный лорд, сыгравший карту «Налог», умирает до того, как наступит фаза получения дохода, кто получает этот налог?

— Если фьеф, с которого должен был поступить налог, остался под контролем семьи умершего, то доход получает эта семья. Если же фьеф никто не контролирует, налог не собирает никто. То же самое верно для епархий и архиепархий.

Фаза 4. Покупки

Что, если я хочу сделать покупку, а нужных мне жетонов (например, сержантов, мельниц, бомбард и т.п.) не осталось?

— В таком случае эту покупку совершить нельзя.

Король говорит, что может дать моему лорду феодальный титул, но просит у меня 2 пенни и Ноттингем взамен! Разве это по правилам?

— Вполне. Если вас не устраивает такой обмен, вы можете просто оплатить полную стоимость феодального титула.

Фаза 5. Перемещение

Если в городе, через который я хочу пройти, есть войска нескольких игроков, у кого же мне нужно спрашивать разрешения?

— Город всегда контролирует только один игрок, остальные могут быть его союзниками или входить с ним в коалицию. Вам нужно разрешение именно того, кто контролирует город. Если же он против, можете попробовать использовать кавалерийскую атаку или карту «Тайный ход».

Что, если игрок совершил кавалерийскую атаку в фазе «Перемещение», она увенчалась успехом, и он решил оставить своего лорда в этом городе вместо того, чтобы продолжать перемещение?

— Так делать нельзя. Лорд должен завершить данный переход в следующем городе, но если игрок хочет, он может вернуться в город, через который прошёл (если у него ещё остался переход).

Может ли кавалерийская атака завершиться сражением во время последнего перехода?

— Нет. Сражение можно разыграть в фазе «Сражение», если противник не стал перемещать свои войска от ваших.

Поясните, а можно ли инициировать кавалерийскую атаку из осаждённого города? Из замка или крепости?

— Можно. В таком случае этот кавалерийский отряд немедленно вступает в сражение с осаждающими. Если отряду удастся победить, он ДОЛЖЕН совершить ещё одно перемещение и завершить его в близлежащем городе.

Фаза 7. Сражение

Мой лорд находится в городе один, а на него движется армия противника! Он может сражаться, используя 1 боевой кубик?

— Нет. В таком случае этот лорд немедленно оказывается захваченным в плен.

Пример:

В городе находится 2 лорда, Кристины и Юры, ни при одном из них нет войск. Кристина контролирует город. Во время фазы «Покупки» Кристина покупает рыцаря и помещает его в город. Лорд Юры немедленно захвачен в плен.

