

ИСТОРИЯ РЫЦАРЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Кто из вас не мечтал о том, чтобы стать рыцарем? Сияющая броня, бойкий скакун, турнирное копье, радостные крики толпы... «История рыцаря» — это игра, в которой вам предстоит примерить роль средневекового рыцаря, сражающегося ради известности и любви прекрасных дам. Однако путь к славе усеян множеством препятствий.

Поединки и рыцарские турниры, сражения за титулы и призы, драгоценные реликвии и менестрели, готовые сложить песнь о ваших деяниях... Звучит как приключение, не правда ли? Но это ещё не всё! Вы будете не только напрямую сталкиваться в ходе состязаний, но и соревноваться с другими игроками за лучшее снаряжение и ценных союзников. Вам также стоит выкроить время на молитвы, чтобы получить божественную поддержку в этот самый важный миг в вашей жизни!

К счастью, работать вам не придётся, поскольку в этой игре вы молоды, знатны и богаты. Единственный оставшийся вопрос — сумеете ли вы стать знаменитым? Будет ли история вашей жизни достойна легенды?

Об игре

Ход игры

Партия длится 3 раунда. В каждом раунде игроки посещают кварталы города и окрестности, получая различные преимущества для подготовки к следующему большому турниру.

Победа в игре



Игрок, набравший наибольшее количество очков славы к концу игры, объявляется чемпионом и побеждает в игре.

Как получать очки славы

Значение атаки



Значение славы

Значение престижа

Каждый рыцарь, не находящийся под управлением игрока (далее — «Рыцарь», в противопоставление «игроку»), имеет значение очков славы. Чем сильнее рыцарь, тем больше очков славы вы получите, победив его.



Жетоны поддержки, карты путешествий и событий также позволят вам получить больше очков славы.



Карты титулов — это бонусные карты, приносящие вам очки славы в конце игры. На виду у игроков всегда выложено 3 карты титулов, к которым они будут стремиться. Также у каждого игрока будут скрытые личные цели на руке.

Ближе к концу каждого раунда проводится турнир, где вам в ходе серии поединков предстоит проверить, насколько хороши ваши богатства и ресурсы:

- Неважно, какой турнир вы выбрали, — у вас будет возможность принять участие не более чем в 3 поединках.
- Поединок состоит из нескольких стычек, в ходе которых вы взбираетесь на коня, направляете копье и скачете в бой!
- В ходе каждой стычки вы будете бросать кубики и затем изменять результаты броска, чтобы улучшить значение атаки.
- Использование жетонов поддержки или реликвий улучшит вашу атаку, но постарайтесь не использовать их все в ходе первой стычки!

Создатели игры

Разработка: Доминик Муха, Марцин Вистхаль

Графический дизайн: Ярек Ноцонь, Радослав Ящук

Художники: Ярек Ноцонь, Радослав Ящук, Тымотеуш Хлищ, Милослав Якубец, Сандра Гуя

Редакторы: Андре Винтер, Эндрю Маклауд

Особая благодарность: нашим бэкерам с Кикстартера и Zagramw.to, нашим терпеливым жёнам, Войцеху Головкову, Гжегожу Полёвке, Александру Бернарду, Джейми Эркину, Андре Винтеру, Бартоломею Гайеку, Адаму Калузе, Михалу Майзеру, Марцину Олемпе, Гжегожу Оклински, Криссу Рису, Калэбу Сегуре, Кшиштову Шараварскому, Томашу Щуцкому, Михалу Дзевоньскому, Монике Жабицкой, Магдалене Жак, Водзиславскому клубу настольных игр и многим другим, кто помогал нам с этим проектом.

© 2022 Strategos Games. All rights reserved



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

За помощь в подготовке игры к изданию редакция благодарит Анну Ахатову.

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Самые важные символы



Очки славы



Значение атаки



Очки престижа



Сила



Монета



Вера

Детальную иконографику, представленную на жетонах и картах, см. на стр. 23–27.

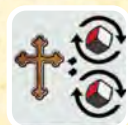
Что нужно знать каждому рыцарю



Тренировки увеличивают вашу силу. Жетоны силы можно поменять на красные кубики силы — самые мощные кубики для любого благородного рыцаря.



Важно улучшать снаряжение. Чем лучше ваш скакун, тем больше кубиков скакуна вы будете использовать. Чем лучше ваша броня, тем больше кубиков брони вы будете использовать.



Веруйте и отводите время на молитвы — жетоны веры дают вам столь необходимые возможности переброса кубиков.



Заручитесь поддержкой. В ходе турниров жетоны поддержки можно активировать, чтобы усилить вашу атаку различными способами.



Благородство, рыцарство и придворная любовь. Размещая фишки в фазе действий, вы сможете отправиться в странствие и сыграть не более 3 карт путешествий.



Жетоны реликвий можно получить при помощи карт путешествий. Это одни из самых ценных предметов. Постарайтесь собрать хотя бы несколько реликвий, чтобы удача благоволила вам, когда вы ринетесь в бой с копьём наперевес!

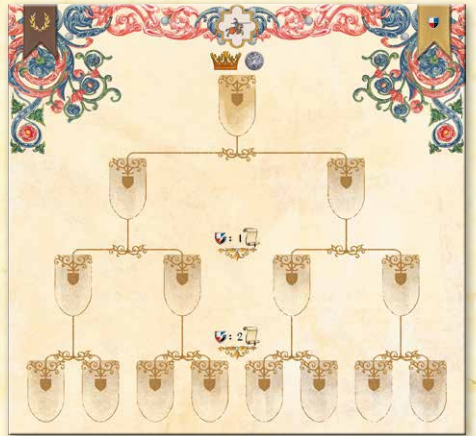


Убедитесь, что у вас достаточно очков престижа для убеждения судей, — рыцарь с наибольшим количеством престижа обычно объявляется победителем, когда оба рыцаря равны в плане боевой удали.

Состав игры



Игровое поле



Двусторонний планшет турнира



24 фишки действий



36 кубиков



4 фишки для подсчёта очков



Фишка для отслеживания фаз



16 жетонов щитов



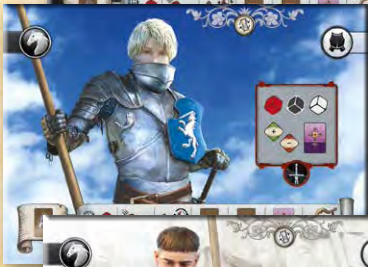
24 жетона монет



28 жетонов силы



20 жетонов веры



4 жетона дополнительных очков славы



7 жетонов модификаторов атаки



3 жетона результатов бросков



17 жетонов престижа



8 жетонов побед



Жетон модификатора престижа

4 планшета игроков



буклет правил



4 жетона призов турнира



16 жетонов реликвий



48 жетонов поддержки



16 карт снаряжения



32 жетона рыцарей



12 карт турнира



12 карт событий



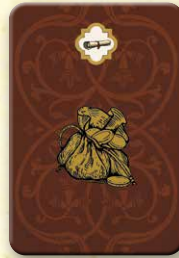
12 карт персонажей



14 карт титулов



74 карты путешествий



26 карт романтики

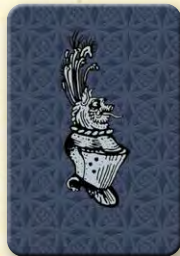


19 карт торговли



29 карт испытаний

13 карт для одиночного режима



9 базовых карт



2 карты личности воина



2 карты личности праведника

Подготовка к игре

Выберите турнир

Перед подготовкой к игре участникам следует выбрать тип турнира.



Плезанс — турнир на выбывание, где вам нужно победить в поединке, чтобы перейти к следующему. Игроки могут в итоге сразиться и друг против друга. Победитель третьего поединка становится чемпионом турнира и получает главный приз — либо стандартные 1 очко славы и 1 монету, изображённые на поле, либо случайный приз.



Падарм позволяет избежать прямого столкновения между игроками. Каждый игрок будет участвовать в поединках не более чем в трёх городах — Флоренции, Париже и Мюнхене. Рыцари будут ожидать игроков, чтобы бросить им вызов. Если вы проигрываете поединок, вы всё равно можете сразиться в других городах, если вы заявили своё участие в турнире.



1

Поместите игровое поле в центр стола. Рядом поместите планшет турнира выбранной стороной вверх (плезанс/падарм).

2

Перемешайте карты титулов и выложите 3 из них лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Каждый игрок может попытаться выполнить условия этих карт до конца игры.

3

Каждый игрок получает 3 случайные карты персонажей (по одной карте каждого уровня) и затем может выбрать, за кого он хочет играть. Выбранную карту игрок оставляет себе, остальные кладёт в коробку.



4

Каждый игрок получает следующие компоненты:

- Планшет игрока, 6 фишек действий и 4 щита выбранного цвета, а также 2 жетона побед.
- Карту скакуна и карту брони того же уровня, что указаны на выбранной карте персонажа.
- Жетоны монет, веры и силы в зависимости от начальных условий на карте персонажа (пока что не берите доход).

5

Игроки кладут фишки для подсчёта очков выбранного цвета на счётчик очков, основываясь на количестве очков славы, указанных на их картах персонажей.

6

Порядок хода определяется случайным образом, после чего игроки в этом порядке размещают свои щиты на счётчике инициативы, слева направо. Игроки, не занимающие первую ячейку на счётчике, получают дополнительное очко славы и случайную карту испытания за каждую ячейку, на которую они отстают от первого игрока.

7

Из оставшихся карт титулов взакрытую раздайте игрокам дополнительные титулы в зависимости от информации, указанной на картах персонажей (по одному за каждый символ трубы). Игроки выбирают карты титулов, которые хотят оставить в качестве личных целей. Количество титулов, которые они могут сохранить, показано на карте персонажа (одна карта за каждый символ). Оставшиеся карты титулов верните в колоду и перемешайте её, затем положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.



Для первых партий мы рекомендуем использовать карты персонажей уровня 1. Это гарантирует одинаковые условия для всех игроков, поскольку эти карты идентичны.

Игроки могут выбрать любую из трёх карт персонажей и получают все ресурсы, указанные в нижней части карты. В фазе обновления в каждом раунде они также будут получать доход, указанный в верхней части карты. Карты уровня 3 дают жетон особой поддержки, но при этом приносят меньше ресурсов.

Если вы — опытный игрок, вы можете несколько усложнить для себя игру, снизив уровень вашего скакуна и/или брони, чтобы уравнивать шансы с новыми игроками.

Плезанс: каждый игрок получает 2 щита (1 большой для турнира и 1 маленький для счётчика инициативы). Оставшиеся два можно убрать в коробку, поскольку они вам не понадобятся.

Пример: в партии на троих игроки помещают свои щиты в ячейки 1–3 слева направо в порядке хода. Игрок, разместивший свой щит в ячейку 2, получает 1 очко славы и 1 карту испытания, а игрок, который будет ходить третьим, получает 2 очка славы и 2 карты.

Для первой партии: держите карты титулов лицевой стороной вверх.



Жетоны поддержки, отмеченные свитком, можно получить, только сыграв карту путешествия.



Количество ячеек с жетонами поддержки зависит от количества игроков.



8

Разделите жетоны поддержки на 5 стопок, основываясь на отметках 1 0 0 0 0.

Сначала поместите стопку 0 рядом с игровым полем, чтобы ею можно было воспользоваться на более позднем этапе игры.

А. Из стопки 0 возьмите 2 жетона особой поддержки (для партии на 3–4 участников) или 1 жетон (для партии на 1–2 участников) и поместите их в две самые левые ячейки на треке поддержки (также отмечено 0).

Б. Затем возьмите 5–7 жетонов поддержки (в зависимости от количества игроков — см. символы внизу) из стопки 1 и поместите их справа от жетонов особой поддержки. Закройте неиспользуемые ячейки жетонами побед.



Пример: в партии на 2 игроков поместите 1 0 жетон и 5 1 жетонов. Затем на ячейках с символом 3–4 игроков поместите жетоны побед, чтобы отметить, что эти ячейки в данной партии не используются. Оставшиеся стопки оставьте рядом с игровым полем.

9

Поместите фишку для отслеживания фаз на первую ячейку счётчика фаз.

10

Перемешайте карты романтики, торговли и испытаний по отдельности и поместите получившиеся колоды лицевой стороной вниз на игровое поле. Это карты путешествий. Игроки берут карты оттуда в зависимости от указаний на своих картах персонажей и могут затем вернуть любые карты путешествий (замешав их обратно в соответствующие колоды), чтобы получить 1 жетон силы за каждую. Затем поместите 4 карты лицевой стороной вверх из каждой стопки в соответствующие колонки ниже колод.

11

Игроки подкладывают свои карты персонажей под планшеты игроков, чтобы видно было только значение дохода (вы получаете его во время фазы обновления в каждом раунде).

12

Всего есть 3 набора карт событий с различным количеством точек на обороте, обозначающим каждый раунд игры. Случайным образом выберите 3 карты событий, по 1 из каждого набора. Положите карту для раунда 1 лицевой стороной вверх на игровое поле. Карту для раунда 2 положите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем поверх карты для раунда 3, которая должна лежать лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты событий уберите в коробку.

13

Положите рядом с игровым полем жетоны монет, веры, силы, поддержки, рыцарей, реликвий и престижа, а также кубики — это запас.

14

Если в партии меньше 4 участников, положите жетоны побед (или золотые монеты) на ячейки на игровом поле, которые недоступны для вашего количества участников. Эти ячейки заблокированы на всю партию.

15

Наконец, поместите жетоны рыцарей на выбранный планшет турнира — см. раздел «Подготовка турнира».

Подготовка турнира

В конце каждого раунда игроки получают возможность проверить свои навыки в ходе турнира. Тогда же они могут завоевать рыцарскую славу! В зависимости от выбранного типа турнира игроки сражаются либо только с рыцарями, либо и с рыцарями, и с игроками. Игроки узнают до начала раунда, какие знаменитые противники будут участвовать в турнире.

В ходе подготовки к игре и после турниров в раундах 1 и 2, выполните следующие шаги: выберите случайную карту турнира, которая соответствует количеству участников и не использовалась в партии до этого. Карта турнира разделена на 3 части — на каждый раунд игры соответственно. Проведите подготовку для актуального раунда.

Описание карты турнира:



Пример:



На выбранной карте будут указаны виды рыцарей, принимающих участие в этом турнире. Всего есть 5 видов рыцарей, которые различаются по обороту.



Чемпионы



Ветераны



Короли



Польские вельможи



Представители знати



Падарм

Случайным образом выберите жетоны рыцарей и выложите их лицевой стороной вниз в трёх городах. Оборот каждого жетона должен совпадать с тем, что указан на карте турнира. Рядом с каждым жетоном рыцаря оставляйте пустую ячейку для игрока. Распределите рыцарей в каждом городе, начиная с рыцаря с наибольшим количеством очков славы и заканчивая рыцарем с наименьшим количеством очков славы.



Плезанс

Случайным образом выберите жетоны рыцарей. Оборот каждого жетона должен совпадать с тем, что указан на карте турнира. Рыцарей необходимо размещать на нужные ячейки в нижнем ряду планшета турнира. Размещайте только тех рыцарей, которые отмечены на карте турнира как «размещаемые рыцари». В оставшиеся пустые ячейки рыцари будут добавлены в фазе записи после размещения щитов игроков.



Случайным образом выберите один жетон приза турнира и поместите его на ячейку обычного приза лицевой стороной вверх. Для первых игр пропустите этот этап и играйте с обычным призом (одна монета и одно очко славы, как указано на планшете).

Ход игры

Каждый раунд разделён на несколько фаз (1–5), выполняемых в следующем порядке:

1. Фаза действий
2. Фаза путешествия
3. Фаза обновления
4. Фаза записи
5. Фаза турнира

После фазы турнира в раунде 3 будет сыграно ещё две фазы:

6. Фаза последнего путешествия
7. Фаза титулов



Пример карты события (раунд 1). Хороший урожай — каждый игрок получает дополнительно 2 монеты.



Ячейки действий, доступные в партии для 3–4 игроков.



«Всеу есть своё время, и для каждого дела под небом есть свой час».

— Екклесиаст 3.1

И в этой игре это также применимо...

Игра длится 3 раунда, в ходе которых вам предстоит вести образ жизни рыцаря: вы будете странствовать, собирать свиту и снаряжение, оседлаете коня, устроите поединки с другими рыцарями и поучаствуете в турнире. Скорее всего, вам придётся много работать, тренироваться и даже молить о помощи с небес!

Каждый раунд разделён на несколько фаз. Символы всех фаз можно найти на счётчике фаз на игровом поле.

Используйте фишку для отслеживания фаз, чтобы следить за ходом игры.



Фаза действий

События

При подготовке к игре было выложено 3 карты событий. Первое активное событие выложено лицевой стороной вверх на игровое поле, в то время как возможные будущие события лежат сбоку от поля и пока что недоступны, но они предоставляют информацию о том, что игроков ждёт дальше. Например, в раунде 1 карта события для раунда 3 всё ещё лежит лицевой стороной вниз, но карта события для раунда 2 лежит лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

Когда событие находится в игре, оно изменяет правила текущего раунда. Некоторые события вносят изменения, которые вступают в силу в начале фазы действий. Другие вводят дополнительное действие — в течение раунда событие даёт игрокам доступ к новой локации на игровом поле, куда они могут поместить свою фишку и выполнить особое действие.

Список карт событий вы найдёте на стр. 22.

Действия игроков

Один за другим игроки выполняют по 1 действию в порядке, соответствующем счётчику инициативы (слева направо). Игрок размещает одну из своих фишек на ячейку действия по своему выбору и немедленно выполняет соответствующее действие. Игроки выполняют действия до тех пор, пока не разместят все свои фишки.

Любое действие требует использования 1 фишки. Если действие также требует платы, игрок помещает все требуемые ресурсы в запас рядом с игровым полем. Игрок не может выполнить действие, которое не способен оплатить.

Некоторые действия имеют ограниченное количество ячеек в виде кругов. Такую ячейку может занять только одна фишка в раунд — кто первым успел, тот её и занял.

На некоторых ячейках есть символы **3+** или **4+** — такие ячейки доступны только в партиях для 3–4 или 4 игроков соответственно. Если игроков меньше, мы рекомендуем закрыть эти ячейки жетоном победы или золотой монетой в качестве напоминания.

Действия, области которых не содержат ячеек (см. рисунок слева), не ограничены по количеству фишек игроков, которые там можно разместить. Любой игрок может отправиться туда несколько раз, не блокируя остальных участников. Некоторые из таких действий ограничены количеством карт или жетонов, доступных в текущем раунде. Сверьтесь с детальным описанием на следующей странице.

Пояснения по действиям



Тренировка — вы тренируетесь с бывалым рыцарем.

Получите 3 жетона силы.



Молитва — вы размышляете и молитесь.

Получите 3 жетона веры.



Служба — вы присоединяетесь к армии короля.

Получите 3 монеты.



Проявить инициативу — поместите фишку на первую свободную ячейку счётчика инициативы и затем **получите** 1 монету из запаса. Это не перемещает щит игрока в данный момент, но определяет порядок хода в фазе обновления.

Примечание: каждый игрок может использовать это действие только раз в раунд!



Спланировать путешествие — можете выбрать 2 карты путешествий любого вида (романтика, торговля, испытание). Возьмите верхние карты из лежащих лицевой стороной вниз колод или же выберите из выложенных карт.

Не пополняйте выложенные карты. Вы можете брать карты в любой комбинации (например, 2 карты романтики или 1 карту торговли и 1 карту романтики).



Встать в караул — за короля!

Получите 2 монеты.



Одиночная тренировка — вы бы предпочли сразиться с противником, нежели тренироваться в одиночестве, но нужно поддерживать форму перед следующим турниром.

Получите 2 жетона силы.



Отправиться на рынок — вы покупаете либо скакуна получше, либо броню. Помните, что обычно вы начинаете игру со скакуном и бронёй II уровня, так что сверяйтесь с ценами. Заплатите указанное количество монет в запас и улучшите свою карту скакуна или брони до следующего уровня. При улучшении вы платите полную цену улучшения, а не разницу. За одно действие вы можете улучшить только 1 предмет и только на 1 уровень.



Получить поддержку — возьмите жетон с трека поддержки, заплатив соответствующую цену (которая может быть указана под ячейкой с выбранным жетоном), и поместите его рядом со своим планшетом. Не пополняйте ячейки.

Подробнее см. «Поддержка» на стр. 23.



Обратиться к герольду — вы немедленно записываетесь на следующий турнир. Положите свой жетон щита на пустую ячейку на планшете турнира.

Падарм: выберите рыцаря, с которым хотите сразиться. Вы не можете записаться на турнир в одном и том же городе дважды!

Плезанс: выберите ячейку в нижнем ряду планшета турнира. Вы можете поучаствовать в этом турнире только один раз за раунд.



Выбрать новую цель — вы получаете 3 случайные карты титулов. Затем сбросьте две из них. Вы оставляете себе оставшуюся карту в качестве тайной личной цели.

Примечание: если колода титулов закончилась, перемешайте сброс и положите его в качестве новой колоды.

Примечание: если ни один игрок не поместил свою фишку на счётчик инициативы, порядок хода не меняется.

Если выложенных карт путешествий определённого вида больше нет, вы всё ещё можете брать карты с верха колоды путешествий. Если в колоде карт не осталось, карты этого вида более не доступны.



У игроков может быть несколько жетонов поддержки одного типа.

Это идеальный способ рано выбрать, с кем вы будете сражаться. Это также единственный способ провести поединок в режиме «Падарм» в трёх городах, поскольку записаться на турнир в фазе записи вы можете только в два города.



Стоимость

Награда

За 3 монеты игрок приобретает политическое влияние, что приносит ему 3 очка славы и жетон престижа должности (если только у него ещё нет такого).



Противник

Награда

Игрок сражается с рыцарем со значением атаки 8 и престижем 1. Если игрок победит, он либо получит броню своего противника (улучшение до уровня III), либо 3 монеты.



Пример:

- Играющий чёрными и играющий красными поместили свои фишки на счётчик инициативы и теперь забирают свои щиты со счётчика.
- Играющий белыми и играющий синими перемещают свои щиты вправо.
- Играющий чёрными и играющий красными помещают свои щиты над своими фишками.



Фаза путешествия

В порядке, указанном на счётчике инициативы, игроки по очереди разыгрывают одну из своих карт путешествий, пока не сыграют максимум 3 карты. Если игроки договорятся, они могут **сыграть эти карты одновременно** — это экономит огромное количество времени! Игроки отправляют карты, сыгранные в этой фазе, в свой личный сброс.

Карты путешествий бывают трёх видов:

- Карты романтики — игрок сбрасывает карту и получает указанные на ней ресурсы. *Да, прекрасные благородные дамы осыпают вас подарками и молятся за ваше здравие!*
- Карты торговли — игрок сбрасывает карту и платит указанное количество монет в запас, чтобы приобрести изображённые ресурсы.
- Карты испытаний — игрок сражается в поединке, следуя стандартным правилам (см. «Поединок между игроком и рыцарем» на стр. 15). Если игрок побеждает, он получает указанный приз и сбрасывает карту. Если игрок проигрывает, карта остаётся у него и он может снова её сыграть, при этом не превышая лимит на розыгрыш трёх карт за одну фазу путешествий.

Если награда разделена косой чертой, то игрок должен выбрать только одну из наград. Игрок решает сам, будет ли он разыгрывать ещё одну карту путешествия после того, как закончил розыгрыш предыдущей.

Примечание: вы можете улучшить своего скакуна или броню на один уровень за раз. Вы не можете «перепрыгнуть» уровень, например улучшив с II сразу до IV.

Примечание: у вас не может быть два жетона престижа одного цвета. Но вы можете сыграть карту и получить любые другие награды.



Фаза обновления

- Сначала все игроки, чьи фишки находятся на ячейках действий счётчика инициативы, временно убирают свои щиты с счётчика, оставляя свои фишки на местах. Затем остальные игроки перемещают свои щиты вправо до тех пор, пока слева не будет достаточно пустых ячеек для игроков, которые убрали свои щиты. Наконец, поместите убранные щиты в свободные ячейки, сверяясь с положением на ячейках действий. Другими словами, игроки, разместившие свои фишки здесь, продвигаются вперёд, а остальные отодвигаются назад.
- Верните все фишки с игрового поля.
- Переверните все жетоны поддержки, реликвий и престижа, принадлежащие игрокам, лицевой стороной вверх.
- Все игроки получают доход, указанный на их картах персонажей.
- Уберите из игры жетоны, оставшиеся на треке поддержки. Выложите новые жетоны **справа налево** тем же образом, что и в ходе подготовки к партии, следя за количеством игроков. Если все жетоны поддержки из стопки I использованы, используйте стопку II. То же самое касается стопки III, но для начала нужно выложить на счётчик все жетоны II.
- Сбросьте все оставшиеся карты путешествий, выложенные на игровом поле. Затем выложите 4 новые карты из каждой колоды, если это возможно. Карты путешествий из сброса не возвращаются обратно в игру.
- Уберите выложенную карту события с игрового поля. Если будет новый раунд, положите лежащую рядом с игровым полем лицевой стороной вверх карту события на игровое поле. Теперь это активная карта события для следующего раунда. Затем переверните лежащую лицевой стороной вниз карту события, чтобы она была видна (нужно только в первом раунде).



Фаза записи

В этой фазе вы заявляете о своём участии в турнире. В порядке, указанном на счётчике инициативы, каждый игрок кладёт свой щит на планшет турнира.



Ладарм

В порядке инициативы игроки решают, с кем из рыцарей они хотят сразиться: игрок кладёт один из своих щитов на планшет рядом с выбранным рыцарем. Каждый игрок может бросить вызов только одному рыцарю в каждом городе. Каждый рыцарь может получить вызов только от одного игрока.

Затем каждый игрок кладёт свой **второй щит** на планшет таким же образом, если только не осталось больше рыцарей, которым можно бросить вызов, или если они уже бросили вызов в каждом городе. Чтобы поместить **третий щит**, игрок должен использовать действие «Обратиться к герольду» в фазе действий хотя бы один раз.

Размещённые щиты остаются на месте до конца турнира. Игрок не может убрать или переместить свой щит.



Плезанс

Каждый игрок может в этом турнире использовать только 1 из своих щитов. В порядке инициативы игроки кладут свои щиты на незанятые ячейки в нижнем ряду планшета турнира или же пасуют и ждут, пока другие игроки не выберут первыми. Один за другим игроки решают, выкладывать щит на планшет турнира или ждать. Однако игрок с самым низким значением инициативы среди игроков, который ещё не записался на турнир, не может пасовать и **обязан** выложить свой щит. Процесс повторяется до тех пор, пока все игроки не запишутся на турнир.

Все оставшиеся незанятыми ячейки в нижнем ряду затем заполняются рыцарями соответственно карте турнира (рыцари, добавляемые после размещения щитов игроков, — см. стр. 9).



Турнир

Эта фаза состоит из нескольких поединков, проходящих по правилам, описанным в разделе «Турниры и поединки» на следующей странице.



Последняя фаза путешествия

Проведите эту фазу аналогично обычной фазе путешествия. Эта фаза разыгрывается только один раз, в конце раунда 3, прямо перед концом игры.



Фаза титулов

При подготовке к игре рядом с игровым полем выкладываются 3 карты титулов. В фазе титулов каждый игрок может получить за них очки, если выполнит условия. Игроки могут также раскрыть личные цели, если выполнили их условия. Чтобы получить очки славы, указанные на карте титула, игрок должен выполнить все указанные условия. Один и тот же ресурс не может быть использован больше одного раза для выполнения условий. Затем игроки отмечают полученные очки славы на счётчике очков.

Игрок не может получить очки за карту титула больше одного раза, даже если он может выполнить условия несколько раз.

Полный список карт титулов вы найдёте на стр. 25.



Пример для партии на 2 игроков: играющий белыми посетил герольда в фазе действий (А), то же самое сделал и играющий красными (Б). В фазе записи играющий белыми, будучи первым игроком, отправляется в Париж (В). Играющий красными тоже отправляется в Париж (Г). Играющий белыми не может поместить свой последний щит (он уже записан в двух городах, а свободного противника в оставшемся городе нет), и играющий красными заканчивает фазу, отправляясь во Флоренцию (Д).



Пример для партии на 3 игроков: первый игрок (играющий красными) и второй игрок (играющий синими) оба пасуют; поэтому третий игрок (играющий чёрными) обязан записаться (А). Затем играющий красными снова пасует, поэтому играющий синими тоже должен записаться (Б). Затем играющий красными записывается последним (В). Пустые ячейки затем заполняются рыцарями, и турнир начинается.



Пример карты титула:

«влиятельный» — вы должны иметь 5 любых жетонов поддержки, чтобы получить 4 очка славы. Если на другой карте титула есть условия, связанные с жетонами поддержки, их нужно будет выполнять при помощи других жетонов.

Турниры и поединки

Поединки и стычки

Каждый турнир даёт возможность поучаствовать не более чем в трёх поединках. Поединок происходит либо между игроками, либо между рыцарем и игроком, либо между двумя рыцарями.

Победитель в **поединке** определяется по результатам серии **стычек** до двух побед. Таким образом в каждом поединке может быть две или три стычки.

Значения атаки

Во время каждой стычки вы совершаете бросок кубиков, чтобы определить своё значение атаки. Вы бросаете не более 3 красных, чёрных и белых кубиков, в зависимости от выбранных уровней силы, скакуна и брони соответственно. В каждом цвете в зачёт идёт только наивысшее значение из выпавших. Сумма наивысших значений в каждом цвете — это ваше текущее значение атаки.

Чтобы попытаться повысить значение атаки, вы можете использовать жетон веры для переброса 2 любых кубиков. Также вы можете использовать жетоны поддержки или реликвий, чтобы изменить это значение. Затем значение атаки сравнивается со значением атаки вашего противника, чтобы определить победителя стычки.



Символ значения атаки



Особые символы (слева) и наивысшие значения, в которые они превращаются после активации.



Пример: $9+3$ (результат броска кубика брони) = 12. Это значение атаки для первой стычки. Для следующей стычки будет другой бросок.



Пример: сражаясь против ветерана, игрок использует на 1 кубик брони меньше — это количество может даже достигнуть 0. Уровень IV всё ещё позволяет активировать особый символ.

Значения кубиков

Всего есть три типа кубиков:

- Красные кубики силы со значениями от 1 до 5.
- Чёрные кубики скакунов со значениями от 0 до 4.
- Белые кубики брони со значениями от 0 до 3.

Каждый кубик также имеет особый символ. Как только ваш скакун или броня достигают IV уровня, это активирует особый символ на соответствующем кубике. Используя 4 жетона силы, вы также можете активировать этот символ на вашем кубике силы. Если символ активирован, то при его выпадении вы можете немедленно перевернуть его на самое высокое значение. Без активации символ равен 0 (или 1 в случае кубика силы).

Рыцари

Значение атаки рыцарей указано в левом верхнем углу. Если ваше значение атаки выше, чем это число, вы побеждаете в стычке.

Число в правом верхнем углу — это значение очков славы. Это очки, которые вы получите при победе в поединке.

Престиж обозначается количеством звёзд. Если у обоих противников одинаковое значение атаки, то для разрешения ничьей используется престиж.



У **польских вельмож** значение атаки варьируется. Когда игрок совершает бросок кубика в ходе стычки, рыцарь бросает 1 кубик брони и добавляет его значение к своему итоговому значению атаки в стычке. Вы можете отметить результат, поместив кубик или жетон результата броска рядом с его щитом.



Ветераны полагаются на свой боевой опыт. Они могут свести на нет преимущества своих противников, так что будьте бдительны — каждый ветеран снижает количество кубиков, которые может использовать игрок.

Поединок между игроком и рыцарем

Последовательность поединка указана на планшете каждого игрока и состоит из следующих шагов:



Перед первой стычкой поединка игрок может использовать 1 любой жетон поддержки с символом палатки. Он переворачивает жетон лицевой стороной вниз, чтобы обозначить его использование, и кладёт его на свой планшет.



В начале каждой стычки игрок может использовать жетоны силы, чтобы увеличить количество используемых кубиков силы:

0–3 жетона — игрок получает указанное количество кубиков силы.

4 жетона — игрок получает 3 кубика силы и активирует особый символ.

Игрок кладёт использованные жетоны силы на свой планшет. Полученные кубики могут быть использованы игроком **до конца поединка**.



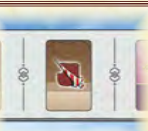
Игрок добавляет кубики скакуна и брони в зависимости от уровней. Затем он совершает бросок всех кубиков силы, скакуна и брони, а также применяет все особые символы, если они активированы.



Теперь игрок может использовать 1 жетон веры, чтобы перебро- сить не более 2 своих кубиков. Он кладёт использованный жетон веры на свой планшет.



Игрок может использовать 1 любой жетон поддержки с символом копыя. Если он сделал это, то кладёт использованный жетон под- держки лицевой стороной вниз на свой планшет, чтобы обозна- чить использование.



Игрок может использовать ещё один жетон поддержки с симво- лом копыя. В этом случае он также кладёт жетон лицевой стороной вниз на свой планшет, чтобы обозначить использование.



Игрок теперь может использовать 1 реликвию. Он кладёт жетон реликвии лицевой стороной вниз на свой планшет, чтобы обозна- чить использование.



Сравните значения атаки состязающихся и определите победи- теля стычки (см. далее). Если это была вторая победа одного из участников, поединок заканчивается. Если нет, победитель полу- чает жетон победы, чтобы отметить свою первую победу, после чего все модификаторы атаки обнуляются и участники присту- пают к новой стычке.

Следуйте за жёлтой стрелкой и приступайте к выполнению пер- вого шага.



Примечание: игрок не может исполь- зовать больше одного жетона веры за стычку.



Значение атаки — это сумма:

- лучшего результата броска кубиков атаки;
- лучшего результата броска кубиков скакуна;
- лучшего результата броска кубиков брони;
- модификаторов атаки;
- модификатора реликвии.



Жетон победы



Примечание: жетон престижа считается только в том случае, если он лежит активной стороной вверх (той, на которой изображена звезда).

Примечание: игроки могут использовать реликвии, жетоны поддержки и престижа в ходе всего турнира. Однако, если жетон использован, он недоступен в последующих стычках и поединках. Исключение — если игрок проиграл и получил обратно часть потраченных ресурсов. Он может использовать их снова в этой же фазе.



Плезанс: если игрок проиграл в раунде 1 или 2, он может сыграть 1 или 2 дополнительные карты путешествия, поскольку он не переходит в следующий раунд и времени у него достаточно. Эти карты можно сыграть, пока другие игроки продолжают участвовать в турнире.

Примечание: игроки начинают стычку со значениями атаки, равными 0. Каждый шаг поединка может изменять эти значения, так что порядок действий игроков на каждом шаге может меняться.

Значения славы обоих игроков сравниваются одновременно, и победитель получает полное значение, в то время как проигравший — половину очков славы победителя, если он победил хотя бы в одной стычке.

Как определить победителя

- Если значение атаки игрока ниже значения атаки рыцаря, то игрок проигрывает в стычке и рыцарь получает жетон победы (положите его на жетон рыцаря).
- Если значение атаки игрока выше значения атаки рыцаря, то рыцарь проигрывает в стычке и игрок получает жетон победы (кладёт на свой планшет).
- Если значение атаки игрока равно значению атаки рыцаря, сравнивается их значение престижа. Для победы у игрока должно быть как минимум такое же значение престижа, как и у рыцаря. Считаются только жетоны престижа, лежащие активной стороной вверх. Если игрок побеждает в ничьей, он переворачивает 1 жетон престижа (если возможно) лицевой стороной вниз, чтобы обозначить его использование, и кладёт его на свой планшет. В случае если у игрока и у рыцаря значение престижа равно 0, то побеждает игрок. Победитель стычки получает жетон победы.

Победа в поединке

Если игрок побеждает в двух стычках, он побеждает в поединке и происходит следующее:

- Игрок сбрасывает все использованные жетоны силы и веры с планшета в запас.
- Игрок откладывает все свои использованные реликвии, жетоны поддержки, престижа и победы с планшета в сторону, не переворачивая их.
- **Плезанс:** игрок немедленно получает очки славы за победу над противником и продвигается по дереву турнира наверх.
- **Падарм:** игрок немедленно получает очки славы и переходит к следующему поединку.
- **Поединок на карте путешествия или титула:** игрок получает награду.

Поражение в поединке

- Победённый игрок может вернуть часть использованных ресурсов со своего планшета: 1 жетон силы, 1 жетон веры, 1 жетон поддержки, 1 жетон престижа и 1 реликвию (соответствующие жетоны переверните лицевой стороной вверх).
- Оставшиеся использованные ресурсы убираются с планшета, как в случае победы.
- **Турниры:** если проигравший всё-таки победил в одной стычке этого поединка, он получает половину очков славы противника (с округлением вниз).
- **Плезанс:** противник игрока продвигается вверх по дереву турнира. Проигравший может сыграть количество карт путешествия, указанное на планшете турнира.
- **Падарм:** игрок может провести поединок в следующем городе, несмотря на поражение.
- **Поединок на карте путешествия:** игрок не получает награду, но карта остаётся у него, и он может использовать её позже.
- **Поединок на карте титула:** это единственная попытка игрока. Он не получает награду.

Поединок между двумя игроками

Поединок между двумя игроками проходит таким же образом, как и поединок между игроком и рыцарем, за следующими исключениями:

- В случае ничьей победителя определяет значение престижа. Если ничья сохраняется, победителем является тот, кто занимает лучшее положение на счётчике инициативы. Победитель должен перевернуть один жетон престижа (если возможно), чтобы обозначить его использование.
- В ходе каждого шага поединка игрок, который проигрывает стычку в соответствии с текущими значениями атаки, выполняет шаг первым. Игрок считается проигрывающим стычку, если имеет более низкое значение атаки, престижа (в случае ничьей по значению атаки) или худшую инициативу (в случае повторной ничьей по престижу). Жетоны престижа не переворачиваются для разрешения ничьей таким образом.
- Очки за победу: значение очков славы игрока — 7 (или 9, если у проигравшего больше очков славы, чем у победителя).

Поединок между двумя рыцарями

Поединок между двумя рыцарями разрешается очень легко: автоматически побеждает рыцарь с более высоким значением славы. В случае ничьей побеждает рыцарь с наивысшим значением престижа. Если ничья сохраняется, побеждает рыцарь слева.



Последующие поединки

1. В Падарм вы начинаете с поединка во Флоренции (город наверху планшета) и затем перемещаетесь вниз. В любом городе поединки проходят слева направо, хотя игроки и могут проводить их одновременно. Фаза турнира заканчивается после того, как проведены все поединки во всех городах.
2. В Плезанс поединки проводятся слева направо (игроки могут проводить их одновременно). После завершения всех поединков первого этапа (нижний ряд) победители участвуют в поединках второго этапа. Более высокие этапы проводятся тем же образом, вплоть до последнего боя. Победитель последнего боя получает дополнительную награду (1 очко славы и 1 монету). Если игрок проиграл в поединке и более не принимает участия в турнире, он может сыграть 1 или 2 карты путешествия, пока остальные участвуют в турнире, в зависимости от того, на каком этапе турнира он проиграл.

После того как все поединки турнира проведены, игроки возвращают все жетоны с планшета турнира и готовятся к следующему турниру (см. «Подготовка турнира» на стр. 9)

Пример поединка вы найдёте на стр. 18–19

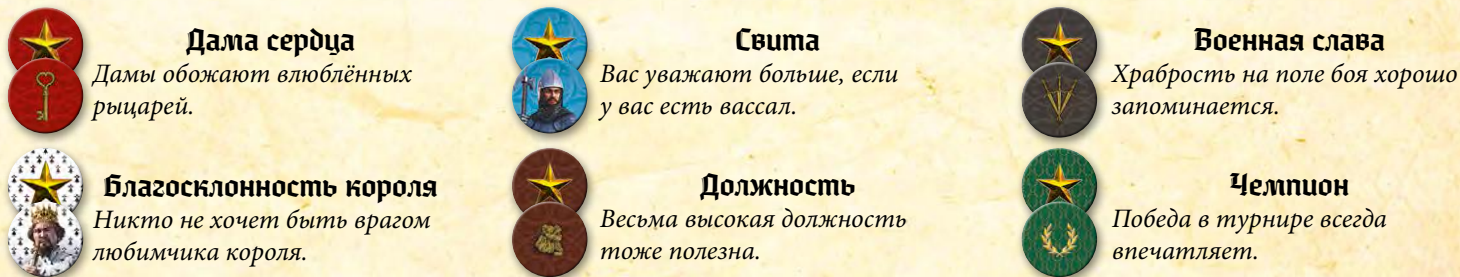
Престиж

Престиж — способ впечатлить судей, следящих за поединком, чтобы они отдали победу рыцарю или игроку. Игроки могут получать жетоны престижа, разыгрывая карты путешествий, получая жетоны поддержки или призы турниров.

У игрока может быть максимум 6 жетонов престижа, но не более 1 каждого вида. Если игрок должен получить второй жетон престижа того вида, который у него уже есть (например, вторую благосклонность короля), он не получает его.



Когда игрок побеждает в стычке, при этом имея то же значение атаки, что и его противник, он переворачивает один из своих жетонов престижа лицевой стороной вниз, если может. В поединках учитываются только те жетоны престижа, которые выложены лицевой стороной вверх.



Конец игры

По завершении 3-го раунда игра заканчивается. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков славы. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством очков престижа, как активных, так и неактивных. Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу.

Пример поединка

Играющий красными — первый игрок на счётчике инициативы, в то время как у играющего белыми преимущество в виде одного очка престижа. Оба начинают поединок (как и всегда) со значением атаки 0, так что играющий красными ходит первым из-за преимущества играющего белыми по престижу. Это второй поединок турнира, так что часть ресурсов уже была использована.



Шаг	Действия игроков в выбранном порядке	Значения атаки игроков по завершении шага	
		Красные	Белые
	Играющий красными использует жетон головореза, что даёт играющему белыми -1 к значению атаки в первой стычке, но за это играющий красными платит 1 очко славы. Играющий белыми не использует жетоны поддержки.	0	-1
	Играющий белыми, ослабленный головорезом, вынужден принимать решение первым. Он тратит 2 жетона силы. Играющий красными отвечает, потратив 4 жетона силы и активируя особые символы на своих кубиках силы.	0	-1
	Оба игрока совершают броски. Играющий белыми получает 10 на кубиках, и суммарно его значение атаки равно 9 (лучшие результаты каждого цвета и эффект головореза): 	9	9
	Играющий красными получает на кубиках 9 благодаря активации особого символа на кубиках силы: 	9	9
	Играющий красными использует жетон веры. Поскольку у него есть жетон епископа, он может перебросить не более 4 кубиков. Перебросив 4 кубика, он улучшает свой результат на кубиках скакуна (поскольку активация символа на чёрном кубике также применяется благодаря IV уровню скакуна): 	11	7
	Играющий белыми также использует жетон веры. Он может перебросить не более 2 кубиков и решает перебросить оба свои кубика скакуна: 	11	7
	Играющий белыми использует жетон оруженосца, чтобы получить максимальное значение на кубике скакуна. 	11	11
	Значение на кубике силы у играющего красными и так максимальное, так что использование жетона мастера фехтования в этот раз не требуется.	11	11
	Играющий красными пасует, как и играющий белыми.	11	11

	Играющий красными пасует, поскольку у него нет реликвий. Играющий белыми также пасует — он всё равно победит в стычке.	11	11
	Поскольку у обоих игроков одинаковое значение атаки, играющий белыми побеждает в стычке благодаря преимуществу по престижу. Он переворачивает свой жетон престижа и получает жетон победы. Начинается вторая стычка — результаты кубиков и модификаторы атаки сбрасываются.	0	0
	Играющий белыми ходит первым, поскольку теперь его инициатива хуже. Он использует 2 жетона силы, таким образом получая третий кубик силы и активацию особого символа. Играющий красными пасует, поскольку у него и так уже максимальное значение силы.	0	0
	Оба игрока бросают кубики. Играющий белыми получает 9: Играющий красными получает 5: 	5	9
	Играющий красными решает пожертвовать ещё одним жетоном веры. Жетон епископа всегда активен, так что играющий красными снова перебрасывает 4 кубика. Переброшенный красный кубик не дал ничего, зато белый и чёрный улучшили бросок: 	9	9
	Играющий белыми решает не использовать жетон веры и не делает перебросов. Играющий белыми использует свой второй жетон оруженосца, чтобы получить максимальное значение на кубике скакуна. Играющий красными использует жетон мастера фехтования, чтобы получить максимальное значение на кубике силы. 	11	11
	Играющий белыми пасует, как и играющий красными.	11	11
	Играющий белыми использует свою реликвию, чтобы избежать ничьей по значению атаки — он проиграл бы по инициативе. У играющего красными нет реликвий, которые он мог бы использовать.	11	12
	Играющий белыми побеждает во второй стычке из-за преимущества по значению атаки.	0	0

Поединок завершается. Играющий белыми получает 7 очков славы — играющий красными потерял 1 очко славы в ходе поединка, так что он больше не считается более знаменитым. У играющего белыми теперь 31 очко славы, и он берёт жетон дополнительных очков славы, который кладёт стороной «30» вверх на игровое поле, и перемещает свою фишку для подсчёта очков на деление «1».

Играющий красными возвращает 1 жетон силы и 1 жетон веры и переворачивает обратно либо жетон головореза, либо жетон мастера фехтования. Он не переворачивает свой жетон престижа, поскольку он не был потрачен в этом поединке.

Поскольку играющий красными не победил ни в одной стычке, он не получает 3 очка славы, которые мог бы получить в случае хотя бы одной победы. (3 очка — это половина от 7 с округлением вниз. Если бы противник был более знаменитым, то считалась бы половина от 9 с округлением вниз, т. е. 4.)

Одиночный режим

В этом режиме вы столкнётесь с виртуальным противником (в дальнейшем — ВП). Перед началом игры выберите сценарий и сложность для определения условия победы в игре.

- 1. Воин:** только плезанс — победите во всех 3 турнирах, очки славы не имеют значения.
Лёгкий — вы начинаете со стандартным снаряжением.
Средний — вы начинаете со скакуном 1-го уровня.
Сложный — вы начинаете со скакуном и бронёй 1-го уровня.
- 2. Одиночный вызов:** получите 65/75/85 очков славы (лёгкий/средний/сложный).
- 3. Соперничество:** получите больше очков, чем ВП. Выберите значение атаки и престижа ВП — это определит сложность игры.

Лёгкий



Средний



Сложный



Возьмите обозначенного рыцаря из стопки жетонов и положите на ячейку противника — это значение атаки и престижа вашего ВП.

После того как вы выбрали сценарий, переходите к подготовке к партии на двух игроков, где вы будете первым игроком. Для противника вам понадобятся только фишки, планшет и щит для инициативы. Для сценария «Соперничество» дайте вашему противнику фишку для подсчёта очков, щит(ы) и 1 карту титула в качестве личной цели (вскрытую). Он не получает карту персонажа, но начинает игру с 10 очками славы.

Создайте колоду ВП: либо возьмите только 9 базовых карт для одиночного режима, либо добавьте 2 карты личности для создания колоды ВП из 11 карт. Вы можете добавить либо 2 карты личности воина (с красной полосой на карте), либо 2 карты личности праведника (с синей полосой). Любой выбор изменит поведение ВП и его принятие решений. Положите колоду рядом с планшетом ВП. Теперь вы готовы к игре.



Фаза действий

Начинайте каждую фазу действий, замешав все карты для одиночного режима в колоду ВП. Каждый раз, когда ВП должен выполнить действие, берите карту из его колоды. Выполните действие I на карте, если его можно выполнить полностью. Если нет, выберите действие II. Если это также невозможно, выберите действие III. Если и это невозможно, возьмите другую карту и разыграйте её таким же образом. Если колода ВП пуста, замешайте сброс. Поместите фишку ВП на соответствующую ячейку, чтобы обозначить выполнение действия.



Примечание: ВП не собирает жетоны. Он по большей части блокирует ячейки действий или сбрасывает доступные жетоны/карты с игрового поля.



Поддержка: ВП сбрасывает 1 жетон с трека поддержки, игнорируя того, чья стоимость равна 2 монетам. Сначала он выбирает самый левый жетон поддержки из изображённых; затем следующий, если такового нет; и затем последний (т. е. в примере слева он сбрасывает жетон мастера фехтования, если может; если нет — то жетон оруженосца; если не может сбросить и его, то жетон монахини).

В сценарии «Соперничество»: ВП получает очки славы, если сбрасывает менестреля.



Особая поддержка: ВП сбрасывает жетон особой поддержки.

В сценарии «Соперничество»: получает очки славы, если возможно.



Спланировать путешествие: ВП сбрасывает **все 4** выложенные карты путешествия одного вида: романтика, торговля или испытание (в зависимости от вида, указанного на карте). Если на игровом поле выложено меньше 4 карт указанного вида, выберите **следующее действие** на карте.



Выбрать новую цель: ВП сбрасывает 2 карты из колоды титулов и берёт ещё одну в качестве личной цели.



Событие: ВП выполняет действие события, если возможно.

В сценарии «Соперничество»: получает очки славы, если возможно.



Проявить инициативу: ВП помещает фишку на первую ячейку счётчика инициативы.



Тренировка/Молитва/Служба: ВП занимает ячейку действия.



Обратиться к герольду: переходите к следующему действию, если только вы не выбрали сценарий «Соперничество».

В сценарии «Соперничество»: ВП немедленно присоединяется к турниру (если может), кладя свой щит на пустую ячейку и следуя указанным ниже правилам:



Плезанс:

- НЕ размещайте ВП на ячейке рядом с рыцарем в нижнем ряду, если этот рыцарь гарантированно победит ВП. Если таких рыцарей нет в нижнем ряду, то НЕ размещайте его рядом со своим щитом (если вы уже разместили свой).
- по возможности размещайте ВП на ячейке, где (при переходе к следующему поединку) он НЕ будет побеждён рыцарем, проходящим после первого тура поединков. Если ни один из проходящих из первого тура рыцарей не имеет шансов победить ВП, поместите его на ячейку, где ВП не столкнётся с вами в ходе второго поединка.
- помня об этих ограничениях, поместите ВП в самом низу ведущего вверх пути древа турнира, где он сможет получить (на данный момент) наибольшее количество очков славы.

— при одинаковом количестве потенциально получаемых очков славы поместите щит на самую правую свободную ячейку.



Падарм:

ВП выбирает самого лучшего рыцаря (с самым большим значением славы), которого может победить в городе, где вы ещё не бросали вызов рыцарю. Пропустите это действие, если это невозможно; либо в фазе записи ВП выбирает лучшего рыцаря, которого может победить в городе, где ещё не находится его щит.

Примечание: ВП будет участвовать в поединках как рыцарь, используя своё значение атаки и престижа с жетона рыцаря.



Фаза путешествия: поскольку ВП не берёт карты путешествия, он ничего не делает.



Фаза обновления: ВП не использует ресурсы, и у него нет жетонов поддержки; но он возвращает свои фишки, и его инициатива может быть изменена в результате действия с любой стороны.



Фаза записи: ВП записывается на турнир только в сценарии «Соперничество». В этом случае он следует тем же правилам, как если бы обратился к герольду в фазе действий.



Турнир: если ВП присоединился к турниру (сценарий «Соперничество»), он участвует в поединках как рыцарь, используя значения со своего жетона рыцаря. Единственным исключением является стычка с игроком — победа или поражение приносят то же количество очков славы, как если бы ВП был игроком, — 7 или 9 (игнорируйте значение очков славы на жетоне рыцаря в этом случае). В случае ничьей с игроком по значению атаки и престижу в стычке побеждает тот, кто находится левее на счётчике инициативы. ВП получает очки славы за все победы, а также приз турнира, если побеждает в Плезанс.



Фаза титулов: ВП использует титулы только в сценарии «Соперничество». Он автоматически выполняет условия **всех** раскрытых титулов, а также личных целей, даже если бы это было невозможно, будь он игроком. *Потому что он умный.*

Дополнительная информация

Карты событий

Если на карте события есть ячейка действия, то она доступна для игрока, который первым решит использовать это действие. Значение рядом с ячейкой действия — это стоимость его выполнения.

Если у события нет ячейки действия, его эффекты применяются ко всем игрокам в начале фазы действий.



Крестовый поход

Действие: заплатите 1 монету, чтобы получить 3 очка славы и 3 жетона веры.



Хороший урожай

Каждый игрок получает 2 монеты.



Королевская свадьба

Каждый игрок получает 2 жетона силы.



Найм

Поместите верхний жетон особой поддержки из стопки на эту карту.

Действие: заплатите 1 монету, чтобы получить этот жетон поддержки.



Странствие

Действие: заплатите 1 монету, чтобы взять 3 карты путешествий (раскрытых или закрытых из стопок).



Призыв к оружию

В этом раунде у каждого игрока будет на 1 фишку меньше для использования. Каждый игрок ставит 1 свою фишку на эту карту.



Война

Каждый игрок теряет 2 монеты (если у игрока меньше монет, чем нужно, он теряет столько, сколько у него есть).



Найм

Поместите верхний жетон особой поддержки из стопки на эту карту.

Действие: заплатите 1 монету, чтобы получить этот жетон поддержки.



Военные трофеи

Действие: потратьте 2 жетона силы, чтобы получить скакуна IV уровня или броню IV уровня (если возможно).



Осада

Действие: потратьте 2 жетона силы, чтобы получить 5 очков славы.



Уроки наставника

Действие: заплатите 1 монету, чтобы получить 5 жетонов силы.



Найм

Поместите верхний жетон особой поддержки из стопки на эту карту.

Действие: получите этот жетон поддержки.

Жетоны поддержки

Используя жетон поддержки, переверните его лицевой стороной вниз, если только на нём нет символа ∞. Такие жетоны поддержки дают вам постоянный бонус с момента получения. У игроков может быть несколько жетонов поддержки одного типа, и их бонусы могут складываться. Символы в середине обозначают фазу или этап поединка, когда жетон поддержки можно использовать. Символ ↓ x1 обозначает, что бонус является одноразовым и применяется при получении жетона поддержки.



Менестрель

Получите 4 очка славы, когда получаете этот жетон.



Оруженосец

Во время стычки переверните 1 ваш кубик скакуна гранью со значением «4» вверх.



Монахиня

Каждый раз, когда вы используете жетон веры, можете перебрасывать дополнительный кубик.



Король

Получите жетон престижа «Благосклонность короля», когда получаете этот жетон.



Фрейлина

Обновите один из ваших жетонов поддержки в начале поединка.



Ростовщик

Получите 6 монет и потеряйте 2 очка славы, когда получаете этот жетон.



Ведьма

Вы теряете 1 очко славы, но ваш противник получает -1 к значению атаки в этой стычке.



Головорез

Вы теряете 1 очко славы, но ваш противник получает -1 к значению атаки во время первой стычки поединка.



Мастер фехтования

Во время стычки переверните 1 ваш кубик силы гранью со значением «5» вверх.



Королева

Выполняя действие «Спланировать путешествие», берите на 1 карту путешествия больше.



Епископ

Каждый раз, когда вы используете жетон веры, можете перебрасывать 2 дополнительных кубика.



Леду

Получите 5 очков славы, когда получаете этот жетон.



Повар

Ваше значение атаки повышается на 1 во время первой стычки поединка.



Дипломат

Вы платите на 1 монету меньше (вплоть до 0), выполняя действия «Отправиться на рынок» или «Получить поддержку».



Отшельник

Обновите один из ваших жетонов реликвий в начале поединка.



Ветеран

Ваше значение атаки повышается на 1 в этой стычке.



Лисарь

Каждый титул, условия которого вы выполнили, приносит вам дополнительно 1 очко славы.



Оружейник

Во время стычки переверните 1 ваш кубик брони гранью со значением «3» вверх.



Посланник

Вы можете играть 1 дополнительную карту путешествия в фазе путешествия.



Шут

Считается, что у вашего противника на 2 очка престижа меньше во время первой стычки поединка (значение может быть ниже 0).



Герольд

Обновите один из ваших жетонов престижа в начале поединка.



Вассал

Получите жетон престижа «Свита», когда получаете этот жетон.

Карты путешествий

Игроки разыгрывают карты путешествий с руки в фазе путешествия и иногда в ходе турнира «Плезанс».

Карты романтики дают немедленные бонусы. Карты торговли требуют траты монет для получения бонусов. Карты испытаний требуют проведения поединка и победы в нём. Поражение позволяет игроку сохранить карту и сыграть её снова в следующий раз. Предела руки нет. Игрок сбрасывает сыгранные карты в **личный сброс** (виден всем), чтобы отслеживать сыгранные карты — это необходимо для некоторых титулов.

Примеры карт романтики:



Игра

Получите 2 монеты.



Любовь при дворе

Получите 1 очко славы или жетон престижа «Дама сердца».



Сувенир

Получите жетон реликвии «Кольцо».



Задание

Возьмите 2 карты титулов. Одну оставьте себе в качестве личной цели, вторую сбросьте.

Примеры карт торговли:



Уроки фехтования

Заплатите 1 монету, чтобы получить жетон поддержки «Мастер фехтования» из стопки.



Орден Золотого Руна

Заплатите 3 монеты, чтобы получить 3 очка славы и жетон престижа «Должность».



Чётки

Заплатите 1 монету, чтобы получить реликвию «Чётки».



Дестриз

Заплатите 4 монеты, чтобы обменять вашего скакуна III уровня на скакуна IV уровня.

Примеры карт испытаний:



Спасение

Победите противника (значение атаки 7), чтобы получить жетон поддержки «Монахиня» или 3 жетона веры.



Лодевейк ван Грутхусе

Победите противника (значение атаки 8, престиж 1), чтобы улучшить вашу броню до уровня III или получить 3 монеты.



Людвиг II фон Бриг

Победите противника (значение атаки 10, престиж 1), чтобы обменять вашего скакуна III уровня на скакуна IV уровня.



Риччо да Парма

Победите противника (значение атаки 10, престиж 1), чтобы обменять вашу броню III уровня на броню IV уровня.

Реликвии

Всего есть 4 типа реликвий, за которые игрок может получить божественную благодать во время поединка. У игрока может быть несколько копий одной реликвии, но в ходе каждой стычки в поединке он может использовать только одну реликвию.

После использования игрок переворачивает жетон реликвии лицевой стороной вниз.

Реликвия вновь может быть использована после фазы обновления или когда игрок проигрывает поединок и возвращает 1 использованную в ней реликвию.



Медальон

Добавьте 1 к вашему значению атаки.



Амулет

Добавьте 2 к вашему значению атаки.



Кольцо

Перебросьте не более 4 кубиков.



Чётки

Переверните 1 ваш кубик брони гранью со значением «3» вверх.

Карты титулов

Вы получаете очки славы за титулы только в самом конце игры в фазе титулов. Каждая карта титула имеет свои условия, которые нужно выполнить, и награду в виде очков славы. Каждый ресурс, жетон поддержки или реликвия, которые используются для выполнения условий карты титула, не могут быть использованы снова, чтобы выполнить условия другой карты титула. Жетоны поддержки, престижа или реликвий, лежащие лицевой стороной вниз, всё равно учитываются для титулов. Каждый игрок может выполнить условия для титула только раз, даже если он мог бы это сделать несколько раз. Условия могут быть превышены: значения должны быть выше либо равны тем, что указаны на карте титула.



Сильный

Игрок должен сыграть 5 карт испытаний в ходе игры и победить в этих поединках.



Очаровательный

Игрок должен сыграть 5 карт романтики в ходе игры.



Путешественник

Игрок должен сыграть 5 карт торговли в ходе игры.



Влиятельный

У игрока должно быть 5 любых жетонов поддержки.



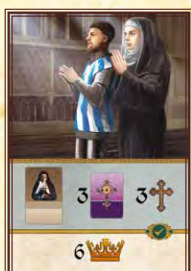
Благородный

У игрока не должно быть жетонов головорезов, и у него должны быть жетоны менестреля, королевы и оруженосца.



Ужасный

У игрока должно быть 2 жетона мастера фехтования и 2 жетона головореза.



Праведный

У игрока должен быть жетон монахини, 3 любых жетона реликвий и 3 жетона веры.



Основатель

У игрока должно быть 4 любых жетона реликвий и 2 монеты.



Покровитель

У игрока должно быть 2 жетона менестреля и 3 монеты.



Удачливый

У игрока должно быть 3 монеты и 3 жетона силы.



Богатый

У игрока должно быть 6 монет.



Знаменитый

У игрока должно быть 4 жетона престижа.



Храбрый

Игрок должен победить рыцаря со значением атаки 11 и престижем 1. Сразитесь в поединке.



Зажиточный

У игрока должен быть скакун IV уровня и броня IV уровня.

Геральдика



Жуан I Добрый
Король Португалии.



Джон Фастольф
Рыцарь ордена Подвязки.



Генрих V Монмутский
Король Англии.



Джон Толбот
Граф Шрусбери и Уотерфорда, барон Толбота, один из самых прославленных военных командиров Англии.



Добеслав Олесницкий
Каштелян войницкий, люблинский и сандомирский, староста краковский и один из лучших рыцарей Ягайло.



Завиша Чёрный
Самый знаменитый рыцарь Польши. Военный командир и дипломат, служивший двум королям.



Жан II ле Менгр
Известен под прозвищем Бусико. Маршал Франции.



Добеслав Лухала
Староста гневковский и быдгощский.



Максимилиан I Австрийский
Император Священной Римской империи.



Франческо Сфорца
Итальянский кондотьер, ставший герцогом Милана.



Повала из Шачева
Посланник короля Ягайло, знаменитый своей силой.



Карл VII Победитель
Король Франции.



Павел Кинижи
Венгерский генерал, не проигравший ни одной битвы.



Ян Жижка из Троцнова
Национальный герой Чехии, вождь гуситов.



Ганс фон Шрота
Немецкий рыцарь и маршал курфюрста Пфальца.



Вольферт VI ван Борселен
Герр ван Вер, маршал Франции, статхаудер Голландии, Зеландии и Фрисландии.



Жан II де Люксембург-Линьи
Граф Линьи, граф Гиз, лорд Бовуара и Ришбура, рыцарь Золотого Руна.



Ярослав, лев из Рожмитала
Чешский рыцарь, известный своим турнирным мастерством.



Дэвид Мэтью
Лорд Лландаффа и великий знаменосец Англии.



Жуан II Арагонский
Король Арагона, Наварры и Сицилии.



Дитрих фон Котмулин
Шлезийский рыцарь и предводитель наёмников.



Анджей Балицки
Эмиссар Сигизмунда I Люксембурга, член ордена Дракона.



Суэро де Киньонес
Прозван Эль-дель-Пассо, приобрел известность, устроив Падарм на реке Эрбиго.



Альваро Ваз де Алмада
Граф Авранша, адмирал Португалии и рыцарь ордена Подвязки.



Владислав Ягайло
Король Польши, великий князь Литовский.



Яков II Шотландский
Король Шотландии, прозван Огнелицым.



Зындрам из Машковиц
Староста Ясло, меченосец короны.



Жак де Лален
Известный как Добрый рыцарь, считается величайшим турнирным бойцом Европы тех лет.



Пьер Террайль
Известен как шевалье де Баярд, один из самых умелых полководцев своего времени.



Федерико да Монтефельтро
Герцог Урбино, рыцарь ордена Подвязки и один из самых знаменитых итальянских кондотьеров.



Сендзивой Остророгский
Воевода познаньский.



Винцент из Гранова
Староста Великой Польши.

Карты брони и скакунов

Игрок начинает партию с картой брони и картой скакуна II уровня, а значит, в ходе поединков он может бросать только 2 кубика брони (белые) и 2 кубика скакуна (чёрные). Однако во время партии игрок имеет возможность улучшить своё снаряжение, что позволит ему бросать больше кубиков. Изменения брони или скакуна происходят постепенно. Одним действием или картой путешествия игрок может улучшить один тип снаряжения на 1 уровень. Это значит, что, например, невозможно улучшить скакуна до уровня IV, не улучшив предварительно его до уровня III.

Когда игрок получает новую броню или скакуна, он берёт соответствующую карту или переворачивает уже имеющуюся на другую сторону, чтобы на ней был отмечен текущий уровень.

Когда вы играете с менее опытными игроками и желаете несколько усложнить себе игру, начните игру с бронёй и/или скакуном уровня I.

Уровень IV не даёт вам ещё один кубик — вместо этого он позволяет вам считать особый символ на кубике как максимальное значение на нём.

















Часто забываемые правила

- 1) Каждый бой в игре считается поединком — победите в 2 стычках, чтобы победить в поединке.
- 2) Жетоны силы, используемые в первой стычке, действуют во время всего поединка, и их количество может быть увеличено в последующих стычках.
- 3) Жетоны веры позволяют перебрасывать не более 2 любых кубиков за раз. Игрок не может использовать второй жетон веры, чтобы перебросить кубики дважды в одной и той же стычке. В последующей стычке можно потратить ещё 1 жетон веры на переброс. Если игрок перебрасывает кубики, на которых ранее выпали более высокие значения, эти результаты теряются и после переброса определяется новое наивысшее значение в цвете.
- 4) В ходе поединка игрок должен класть использованные ресурсы, жетоны поддержки, реликвий и престижа на свой планшет, чтобы знать, что он может вернуть в случае поражения.
- 5) Проигравший игрок возвращает часть своих ресурсов, использованных в поединке: 1 жетон силы, 1 жетон веры, 1 жетон поддержки, 1 жетон престижа и 1 жетон реликвии (соответствующие жетоны переверните лицевой стороной вверх). Если игрок победил в одной стычке поединка в турнире, он также получает половину очков славы за своего соперника (с округлением вниз).
- 6) Предела руки нет.
- 7) Игрокам стоит держать сыгранные карты путешествий в личном сбросе — некоторые титулы требуют отслеживания сыгранных карт. Сброшенные карты видны всем игрокам.
- 8) Размещая жетоны рыцарей на планшете турнира, кладите их лицевой стороной вверх.
- 9) В поединке одного игрока против другого более слабый игрок (проигрывающий в данный момент) выполняет первый шаг первым, а затем ходит второй.
- 10) Для чего вообще нужны броня и скакун I уровня? Опытный игрок может по желанию ухудшить свою броню и/или скакуна в начале партии, чтобы усложнить себе игру.
- 11) Стопка сброса карт титулов замешивается в новую колоду, если предыдущая закончилась. Сброшенные карты путешествий не возвращаются в игру.
- 12) Если ни один из игроков не выполнил действие «Проявить инициативу», то порядок хода игроков не меняется.

Подсказка для игроков

Поединок:

Раунд:

 <p>Перед первой стычкой — один раз за поединок: используйте 1 жетон поддержки с символом палатки.</p>	 <p>Действие: выполнение действия события или ячейки поля.</p>
 <p>В начале стычки добавьте 0–4 жетона силы (максимум 4 суммарно). Подготовьте кубики силы (учитывается общая сумма потраченных жетонов силы в ходе всего поединка).</p>	 <p>Путешествие: сыграйте не более 3 карт путешествий.</p>
 <p>Бросьте все кубики. Переверните полученные особые символы (если они активированы) на наивысшие значения на этих кубиках.</p>	 <p>Обновление: инициатива, доход, обновите жетоны поддержки, реликвий и престижа. Уберите лишнее с игрового поля и подготовьтесь к следующему раунду.</p>
 <p>Вы можете потратить 1 жетон веры, чтобы перебросить не более 2 ваших кубиков.</p>	 <p>Запись: Падарм — 2 щита; Плезанс — 1 щит.</p>
 <p>Вы можете использовать 1 жетон поддержки с символом копья.</p>	 <p>Турнир: поединки; подготовка к следующему турниру.</p>
 <p>Вы можете использовать 1 жетон поддержки с символом копья.</p>	 <p>Титулы: (только в 3 раунде) общие цели; личные цели.</p>
 <p>Вы можете использовать 1 любой жетон реликвии.</p>	
 <p>Определите победителя в стычке. Если это была вторая победа — поединок заканчивается. Если нет, получите жетон победы и проведите ещё одну стычку.</p>	

Победитель поединка

Получите награду/очки славы (значение очков славы игрока — 7; +2, если у него больше очков славы перед подсчётом).

Сбросьте использованные жетоны силы и веры.

Переместите использованные жетоны реликвий, поддержки, престижа и победы с планшета игрока (не переворачивая).

Проигравший в поединке

Турнир: если победили в одной стычке, получите половину очков славы за противника, с округлением вниз.

Путешествие: сохраните карту.

Титул: условия не выполнены.

Верните с планшета игрока: 1 жетон силы, 1 жетон веры, 1 жетон поддержки, 1 жетон престижа и 1 жетон реликвии (переверните соответствующие жетоны лицевой стороной вверх).

Сбросьте оставшиеся использованные жетоны силы и веры.

Переместите оставшиеся использованные жетоны реликвий, поддержки, престижа и победы с планшета игрока (не переворачивая).

Победитель в игре: тот, кто наберёт больше всего очков славы.

В случае ничьей: тот, у кого больше всего жетонов престижа (использованных и неиспользованных).



Победа в стычке:

Побеждает участник с наибольшим значением атаки.

В случае ничьей: с наибольшим значением престижа.

Если ничья сохраняется: игрок всегда побеждает рыцаря.

Если ничья сохраняется: побеждает игрок с лучшей инициативой.

Игрок побеждает в ничьей: переверните 1 жетон престижа лицевой стороной вниз, если это возможно.

