

Deal with the Devil

Сделка с дьяволом

ПРАВИЛА ИГРЫ

Пришло время просвещения. Четыре королевства неловкими шагами вышли на свет новой эпохи процветания из мрака Тёмных веков. Каждое королевство жаждет величия, но какое в действительности сможет его достичь?

Во главе двух королевств стоят жалкие смертные, балансирующие между алчностью и страхом перед Церковью. Третьим правит сектант, втайне ото всех уже павший перед соблазном. В четвёртом королевстве правит сам дьявол.

Вам для победы нужны ресурсы. Дьяволу для победы нужна часть вашей души.

Не пора ли заключить сделку?



Матуш Котри

Обучающее видео

Компоненты игры



1 планшет производства с колесами производства



4 стены с планшетами действий и крышами



1 двухсторонний планшет инквизиции с настолькой



4 сундука



Редкие ресурсы
15 жетонов мрамора
15 жетонов стекла



Базовые ресурсы
23 жетона дерева
23 жетона камня
19 жетонов пищи



54 жетона монет



10 жетонов крыльев ангела
10 жетонов крыльев демона



12 колец для голосования



6 частицы души мертвого, чисты на 99%



2 частицы души сектанта, слегка порочные



5 жетонов отходов



14 жетонов шутов



80 карт зданий – по 16 карт на каждый раунд



20 карт событий
8 карт А
12 карт В



11 карт инквизиторов
3 ж. elite
4 красные
4 обычные



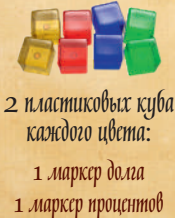
12 карт запросов
включая 4 карты



6 пластиковых жетонов достижений каждого цвета:
4 фишки действий
1 маркер репутации
1 маркер очков



4 жетона малых достижений и 4 жетона больших достижений каждого цвета



2 пластиковых куба каждого цвета:
1 маркер долга
1 маркер процентов



4 настольки



8 жетонов репутации



2 жетона напоминания каждого цвета



2 фигурки развешенной тальмы с картинными подставками



2 контейнера для жетонов

Запасные жетоны
Сохраните их в коробке на случай потери одного из этих жетонов.

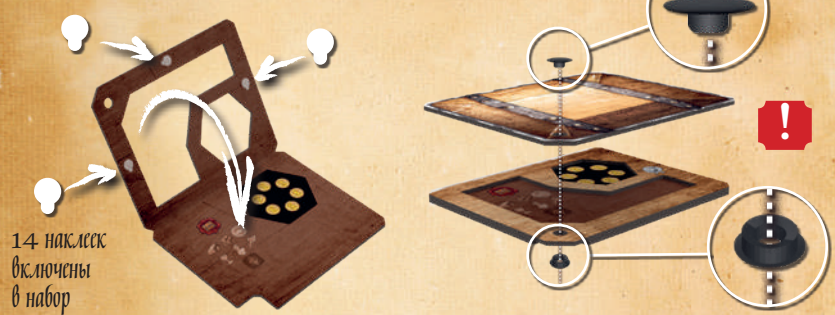
Не выдавайте эти жетоны!



Сборка

Соберите сундуки:

1. Прикрепите двухсторонние наклейки как показано на картинке, после чего сложите половинки, чтобы создать основу сундука.
2. Вставьте широкую заклёпку сначала в отверстие в крышке сундука, затем – в отверстие в основе сундука, после чего скрепите второй заклёпкой. Удостоверьтесь, что все 4 сундука собраны таким же образом, чтобы их нельзя было отличить друг от друга.



14 наклеек включены в набор

Соберите игровое поле



Соберите стены игроков

Дизайн стен предполагает их разборку и хранение в коробке между партиями.

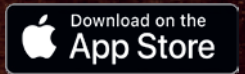


Соберите шкалу репутации



Двухсторонние наклейки

Мобильное приложение



cge.as/ddd

Создатели игры

Автор игры: Матуш Котри

- Команда разработчиков:
- Матуш Котри
 - Адам Шпанель
 - Вит Водичка
 - Радек «RBX» Бохан
 - Ян Звоничек
 - Якуб Углирж
 - Радек «RBX» Бохан
 - Давид Кошар
 - Штепан Драштык
 - Мартин «Skam» Кречи
 - Ян «Agenoth» Вохлидал
 - Ладислава Пехова
 - Давид Яблоновский
- Графический дизайн:
- Адам Шпанель
- Иллюстрации:
- Радим «Finder» Пех
 - Роман Беднаж
 - Вит Водичка
 - Джейсон Хольг
 - Ян Звоничек
 - Петр Мурмак
- Разработка приложения:
- Адам Шпанель
- Трейлер и 3D-ресурсы:
- Радим «Finder» Пех
- Производство:
- Адам Шпанель
- Автор книги правил:
- Джейсон Хольг
- Администратор проекта:
- Ян Звоничек
- Руководитель проекта:
- Петр Мурмак

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

- Переводчики:
- Данила Евстифеев
 - Дмитрий Баранчиков
- Корректор:
- ООО «Корректор»
- Редактор:
- Полина Попова
- Руководитель проекта:
- Артём Савельев
- Общее руководство:
- Антон Сковородин

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

© ООО «GaGa Трейд», 2022 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Хотелось бы поблагодарить команду из Праги: Адама, Звонду, Витека, Эмиля, Угличка, Давида и Станду за их объём сыгранных партий в ходе финального игрового тестирования и доработки. Отдельная благодарность Радеку, который, помимо игрового тестирования, провёл исключительно хорошую работу над доработкой графических и технических аспектов игровых компонентов.

Хотелось бы поблагодарить самое преданное трио игровых тестеров на ранних стадиях развития, когда игра шла долго и в ней было полно проблем, – Миру, Дигу и Ондру.

Большая благодарность следующим тестерам: Бетт, Кате, Элвену, Мин, Штепану, Кретену, Жленьке, Ангели, Алесу, Урсусу, аТом, Зулке, Янче, Мире, Кларе, Ивче, Ханке, Томасу, Реги, Тому, Люсии, Углику, Роману, Елени, Александре, Нэйтану, Паю, Адаму Недвидеку, Юде, Johnyuzchek, Ozzy, Питрсу и Фалько.

И, наконец, выражаем благодарность игровым тестировщикам ранней версии игры: Владе, Марселе, Филипу, Владо, Румуну, Хаснику и Ондру Скоупты.



© Czech Games Edition
October 2022
www.CzechGames.com



Подготовка к игре

1

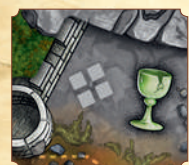


Поместите игровое поле в центр стола.
Установите колесо производства в позицию 1.

2

Игроки расставляют свои королевства вдоль четырёх сторон поля. **В эту игру можно играть только вчетвером.**

Каждая секция поля даёт различные стартовые ресурсы, поэтому игроки рассаживаются случайным образом.



Памятки отмечены ромбами, которые можно увидеть на вашей секции игрового планшета сбоку от или . Возьмите ту памятку, узор на которой совпадает с вашим местом.

Выберите себе цвет и возьмите планшеты, маркеры и жетоны соответствующего цвета.

2а Разместите один из ваших маркеров на стартовую ячейку шкалы процентов.



2в Разместите ваш жетон алхимика на его ячейку.

2с Разместите один из ваших маркеров на отметке 0 на вашей шкале долга.

2д Сложите ваши жетоны придворных в ячейку найма за 2 монеты на игровом поле.

3

Разделите карты зданий согласно цифрам на их рубашках и перемешайте каждую колоду отдельно. Затем соберите колоду зданий, складывая колоды друг на друга. Самой нижней должна стать колода с 5, а верхней – с 2. Отложите в сторону колоду с 1.

4

Разделите карты событий на колоды А и В и перемешайте каждую, затем положите колоду А на колоду В, чтобы сформировать колоду событий.

6

Каждый игрок собирает стену выбранного им цвета.

6а Поместите 4 жетона малых достижений в деревянные ячейки за вашей стеной (порядок размещения не важен). Поместите 4 жетона больших достижений в золотые ячейки в правой части стены.

6в Разместите 4 фишки действий в правом углу вашего планшета действий.

6с Возьмите начальные ресурсы согласно изображениям в нижнем левом углу вашей секции на игровом поле. Храните ваши ресурсы за стеной так, чтобы их никто не видел:



6д Возьмите 3 кольца для голосования, по одному на каждый цвет другого игрока. Храните их за вашей стеной.

6е Возьмите набор из 3 карт запросов и положите их поближе к себе.

6ф Возьмите 2 жетона напоминаний вашего цвета.

7

Сформируйте общий запас жетонов монет и жетонов базовых и редких ресурсов возле игрового поля и разместите их таким образом, чтобы каждый мог до них дотянуться.

5

Разместите планшет инквизиции возле игрового поля.

5а Разместите маркер каждого игрока на ячейке 0 на шкале очков.

5в Разместите маркер каждого игрока на начальном делении шкалы репутации (ячейка с символом «»).

5с Памятка инквизиции размещается на планшете инквизиции и служит для напоминания об особых фазах определённых раундов игры. Разместите её таким образом, чтобы памятка для 2-го и 3-го раундов была хорошо видна всем игрокам.

5д Разместите все жетоны крыльев ангела над шкалой репутации; разместите все жетоны крыльев демона снизу.

5е Разместите жетоны отпущения грехов возле планшета инквизиции у верхней части шкалы репутации.

5ф Соберите фигурки разъярённой толпы и поместите их возле планшета инквизиции.

Расположите инквизиторов рядом с областями для инквизиторов вдоль правой стороны планшета:

5е Разместите Аскета в верхнюю область. Это – единственная карта инквизитора, которая в начале игры лежит лицом вверх.

5н Карты Фундаменталиста и Плебея помещаются в следующие две области лицом вниз. Они отмечены буквами В и С на их рубашках.

5и Поместите стопку инквизиторов-Зануд рядом с планшетом инквизиции.

5ж Перемешайте оставшиеся карты инквизиторов (с изображением красного конверта) и разложите их в случайном порядке в области 1, 2 и 3 лицом вниз. Оставшуюся карту верните в коробку.

Обратите внимание: эффекты инквизиторов можно увидеть на рубашках карт, однако по желанию в любой момент игры игроки могут посмотреть на лицо карты, чтобы прочитать полное описание эффекта.

Четыре роли

Игроки выступают в роли правителей четырёх королевств, стремящихся вернуть былое величие. Однако у каждого игрока есть секретная роль: два игрока — смертные, один — сектант и ещё один — дьявол.

У всех игроков одна цель: набрать как можно больше очков, но начальные ресурсы и способы зарабатывания очков у каждого свои.

У каждой роли есть свой сундук. В начале игры сундук каждой роли наполнен соответствующими роли начальными ресурсами.

Смертные

Смертные начинают игру без дополнительных жетонов ресурсов в сундуках. Однако ресурс, с которым они начинают, ценнее всех прочих — их бессмертная душа. Душа поделена на 3 частицы, рыночная стоимость которых устанавливается при сделках с дьяволом. Помимо этого, у смертных будет возможность отгадать личности сектанта и дьявола.

Сундуки смертных отмечены (внутри!) одним из этих символов:

Каждый сундук смертного содержит:

- 3 частицы бессмертной души
 - 1 жетон отгадки дьявола и 1 жетон отгадки сектанта
- Цвет жетонов соответствует цвету символа смертного на сундуке.

Сектант

Правитель одного королевства уже вступил в тайную секту, обменяв крохотную частицу своей души на ценные ресурсы. Всё ещё располагая двумя частицами своей души, сектант ищет способ примкнуть к дьяволу.

Сундук сектанта отмечен этим символом:

Сундук сектанта содержит:

- 2 частицы порочной души с символом сектанта
- 1 мрамор 1 стекло и 1 монета
- 1 жетон отгадки дьявола

Дьявол

Дьявол решил благословить этот край своим визитом. Хотя вряд ли это действительно можно назвать благословением. Дьявол принял облик владыки одного из четырёх королевств (потому что зачем притворяться крестьянином, когда можно быть правителем?). Он прихватил с собой несметные богатства и готов с радостью поделиться ими с другими игроками в обмен на их души. Будучи в облике смертного, дьявол уязвим и должен опасаться инквизиции.

Сундук дьявола отмечен таким символом:

Сундук дьявола содержит:

- 1 мрамор 1 стекло 1 дерево 1 камень 1 пшеницу
- и 8 монет
- Ноль частиц души, как ни странно.

Совет: удостоверьтесь, что все игроки осмотрели каждый сундук. В начале игры и во время фазы сделок игроки должны уметь распознавать свою роль и сундуки других ролей. Перед закрытием сундуков покажите их всем игрокам.

Распределение сундуков

Наполнив сундуки указанным содержимым, закройте и перемешайте их.

После того как сундуки были тщательно перемешаны, отсканируйте их с помощью приложения.



cge.as/ddd

Использование приложения

Держать роли в секрете помогает мобильное приложение для игры. Приложение бесплатно, и вы можете загрузить его, отсканировав QR-код слева или пройдя по ссылке под ним.

Для игры достаточно запустить приложение на одном устройстве. Запустив приложение, выберите пункт **Новая игра**.

Следующим шагом вам будет предложено распределить роли. Поместите сканирующее устройство на стол таким образом, чтобы вам был виден дисплей. Возьмите сундук и на некоторое время поднесите его к фронтальной камере устройства, после чего дисплей отобразит цвет игрока, которому этот сундук принадлежит. Передайте сундук игроку этого цвета.

Совет: хотя вероятность того, что игроки смогут различить сундуки по их QR-кодам, весьма мала, на всякий случай всегда держите сундуки таким образом, чтобы QR-коды никто не смог увидеть (кроме приложения).

Возьмите ваш сундук и откройте его за стеной, чтобы узнать свою роль в предстоящей игре. **Держите вашу роль в секрете!** Извлеките содержимое сундука и сложите всё за стеной, не убирая сундук далеко. В течение игры с его помощью вы будете заключать сделки.

Советы по сканированию:

- Держите сундук над вашим устройством на высоте в 15 см (на высоте ладони).
- Задержите сундук неподвижно в горизонтальном положении на несколько секунд.
- Держите сундук над фронтальной камерой, а не над экраном.
- Увеличьте яркость экрана.

Обзор раундов

Всего в игре 5 раундов, которые определяются поворотом колеса производства. В каждом раунде есть 6 фаз:

- | | | | |
|--|--------------------|--|--------------|
| | 1. Производство | | 4. Действия |
| | 2. Выбор карт | | 5. Проценты |
| | 3. Сделки | | 6. Репутация |
| | 7. Охота на ведьм. | | |
| | 8. Инквизиция. | | |

Во 2-м и 3-м раундах есть 7-я фаза:

Раунды 3 и 5 заканчиваются 8-й фазой:

В любой из фаз игроки могут покупать или продавать ресурсы и брать ссуду, как будет описано далее. Однако возможность погасить долги есть только в течение 1-й, 2-й и 8-й фаз.

Фаза производства

Каждый раунд начинается с производства. У каждого игрока имеется 4 области производства 1-го уровня в начале игры. Области производят ресурсы, изображённые на колесе производства, при этом для каждого игрока они свои и будут меняться каждый раунд.



А Редкие ресурсы

Стекло и мрамор являются редкими ресурсами. Они занимают 2 области производства. Вы производите столько ресурса, сколько указано в области с наименьшим числом (подробнее — на стр. 12). В первом раунде вы производите 1 стекло или 1 мрамор в зависимости от того, что изображено на вашей секции игрового поля.

В Базовые ресурсы

Дерево , камень и пшеница являются базовыми ресурсами. Каждый базовый ресурс на колесе производства занимает одну область производства.

С Монеты

Ваше королевство также производит 2 монеты . Это число можно увеличить, улучшая ваши центральные области производства, как указано на стр. 12.

ПРИМЕР: Области производства для игрока с . Этот игрок произведёт 1 стекло, 1 пшеницу, 1 камень и 2 монеты. Производство для каждого раунда указано в вашей личной памятке.

Фаза выбора карт

После фазы производства игроки набирают карты зданий и карты событий. В 1-м раунде фаза выбора карт проходит следующим образом:

- Разделите колоду зданий 1 на стопки А, В, С и D. Перемешайте каждую стопку отдельно и раздайте по одной случайной карте из каждой стопки всем игрокам.
- Каждый игрок берёт по 1 карте события.

В следующих раундах фаза выбора карт проходит так:

- Сбросьте все карты зданий в руке, кроме одной.
- Возьмите 4 карты зданий.
- Возьмите 1 карту события.
- Выберите 2 карты зданий, которые вы только что взяли, и передайте их ближайшему игроку согласно символам на рубашках карт. (Налево в чётных раундах, направо — в нечётных.) Вы, в свою очередь, получите 2 карты от другого игрока.
- У игроков есть последний шанс уплатить весь долг или его часть.

Примечания:

- В 1-м раунде вы берёте карты из колоды зданий 1. Во 2-м раунде — из колоды 2 и т. д.
- В 1-м и 2-м раундах вы берёте события А. В 3-м, 4-м и 5-м раундах вы берёте события В.
- Передавая карты зданий, вы передаёте и получаете карты только из колоды этого раунда.
- В конце этой фазы у вас в руке должны быть 4 здания из колоды зданий текущего раунда и 1 карта здания из предыдущих раундов. У вас должна быть 1 карта события или 2, если вы решили не разыгрывать событие в прошлом раунде.

Не показывайте карты зданий и событий у вас в руке до тех пор, пока вы не решите их разыграть (во время фазы действий). Фаза выбора карт влияет только на карты зданий в вашей руке, а не на те, которые вы разыграли в предыдущих раундах.

Во время любой фазы

Покупка и продажа ресурсов

Основной функцией монет является покупка нужных вам ресурсов.

- За 3 монеты вы можете купить 1 дерево, 1 камень или 1 пшеницу.
- За 5 монет вы можете купить 1 стекло или 1 мрамор.

Также вы можете продавать ресурсы за монеты.

- Дерево, камень или пшеница могут быть проданы за 1 монету.
- Стекло или мрамор могут быть проданы за 2 монеты.



Памятка о ценах находится на внутренней стороне вашей крыши.

Ресурсы можно покупать или продавать во время любой фазы, однако во время фазы сделок вы можете получить более выгодные предложения от других игроков.

Ссуда

Не хватает денег? Не переживайте! Вы можете взять ссуду в банке. Передвиньте ваш маркер долга по шкале на столько делений вперёд, сколько монет вы хотите взять. Ваш долг не может превысить 10.



ПРИМЕР: Долг этого игрока на данный момент составляет 3 монеты. Он может увеличить долг до 8 и получить 5 монет, которые может сложить за своей стеной. Однако в этом примере ему нужно 1 стекло, чтобы оплатить постройку здания, поэтому он тут же покупает ресурс за монеты и тратит его для завершения строительства. Звучит так, словно он получил стекло бесплатно! Но позже мы увидим, что ждёт игрока в фазе процентов.

Вы можете взять ссуду в любое время, однако уплатить ваш долг вы можете только во время следующих фаз:

- Фаза производства.
- Фаза выбора карт.
- Фаза инквизиции (только 3-й и 5-й раунды).

Чтобы уплатить часть вашего долга, просто верните монеты в общий запас и уменьшите размер долга на ту же сумму.

Фаза сделок

В этой фазе вы предлагаете другим игрокам сделку с помощью вашего сундука. При помощи приложения все предложения игроков будут случайным образом распределены между ними. В этой фазе всё секретно — никто не знает ваше предложение, вы не знаете, кто его увидит, и, когда вы получаете предложение о сделке, вы не знаете, от какого игрока оно пришло.

Заклучение сделки

Вы можете предлагать ресурсы и монеты в любых комбинациях. Незаметно сложите жетоны в ваш сундук и установите желаемую цену с помощью индикатора:

- ♦ Смирнины запрашивают от 2 до 7 монет.
- ♦ Дьявол запрашивает 1 или 2 частицы души.
- ♦ Секснани запрашивает от 2 до 6 монет или 1 частицу души.

Вы не обязаны что-то предлагать, если не хотите этого делать. Запомните, что предлагать частицы души нельзя — дождитесь предложения от дьявола или сексанта, которые попросят их в качестве оплаты.



ПРИМЕР: Сексанта предлагает 2 камня за 4 монеты.

Совет: когда игроки делают свои предложения впервые, напомните им о том, что предлагать можно только ресурсы или монеты. Предлагать монеты имеет смысл, если вы ищете частицу души. Вы можете выдать свою роль, если спросите о том, можно ли предлагать частицу души. Помните, что ресурсы, которые вы можете предложить, изображены внутри сундука.

Распределение предложений

Когда все игроки сделали свои предложения, перемешайте сундуки. Удостоверьтесь, что приложение отображает текущий раунд и фазу, после чего просканируйте каждый сундук. Приложение укажет вам, кто получит какой сундук. Таким образом, никто не получит назад своё же предложение.

Рассмотрение предложений

Вы получите сундук другого игрока. Откройте его за вашей стеной. Вы сразу же сможете понять, пришло ли предложение от смертного, сексанта или дьявола, однако вы не сможете догадаться, какой именно игрок предложил вам сделку.

У вас есть выбор:

- ♦ **Пойти на сделку.** Если вам понравилось предложение, возьмите содержимое сундука и положите в него запрашиваемые монеты или частицы души. Удостоверьтесь ещё раз, что вы положили нужную сумму. Не забывайте, что вы можете взять ссуду, если вам не хватает монет.

- ♦ **Отклонить сделку.** Если вы не желаете платить назначенную цену, оставьте всё как есть и закройте сундук.

Учтите, что все предложения устроены по принципу «всё или ничего»; нельзя взять часть ресурсов и нельзя оплатить только часть стоимости.

Второе предложение

Когда все игроки совершили свои сделки или отказались от них, снова перемешайте сундуки и распределите их при помощи приложения. В этот раз вам придёт предложение уже от другого игрока.

Кто-то уже получал это предложение, и, если оно было принято, в сундуке будет лежать плата за него — монеты или частицы души. Если вы получили подобный сундук, просто закройте его — он бесполезен для вас. И наоборот, если вы получили предложение, которое ещё доступно, вы можете либо принять его, либо отказаться.

Примечание: если вы получили уже уплаченное другим игроком предложение, запрещается каким-либо образом взаимодействовать с ним, **в особенности сексанту, которому нельзя подменять частицы души смертными частицами души сексанта.**

Возвращение сундуков

Когда все игроки приняли решения по второму предложению, снова перемешайте сундуки. Удостоверившись, что приложение синхронизировано с этапом игры, просканируйте сундуки. Приложение подскажет, кому принадлежит каждый из них. Верните их игрокам.

Откройте сундук за вашей стеной. Если ваше предложение было принято (вы не поймёте кем), сундук будет содержать запрошенное количество монет или частиц души. Если от предложения отказались все, вы увидите его же. При любом раскладе достаньте жетоны из сундука и сложите их за вашей стеной.

Если кто-то принял ваше предложение, но заплатил некорректную сумму, не переживайте! Нажмите кнопку «Назад» в приложении, чтобы выдать сундуки обратно и исправить ошибку.

Как сделать предложение заманчивым

На предыдущей странице было указано, что игроки могут покупать базовые ресурсы за 3 монеты и редкие ресурсы за 5. Ваше предложение должно быть выгоднее. В конце концов, зачем кому-то платить вам 3 монеты за дерево и помогать оппоненту, когда можно просто взять его из общего запаса за те же деньги?

Примеры хороших предложений:

- ♦ 1 дерево за 2 монеты
- ♦ 1 стекло за 4 монеты
- ♦ 1 камень и 1 пшеница за 5 монет

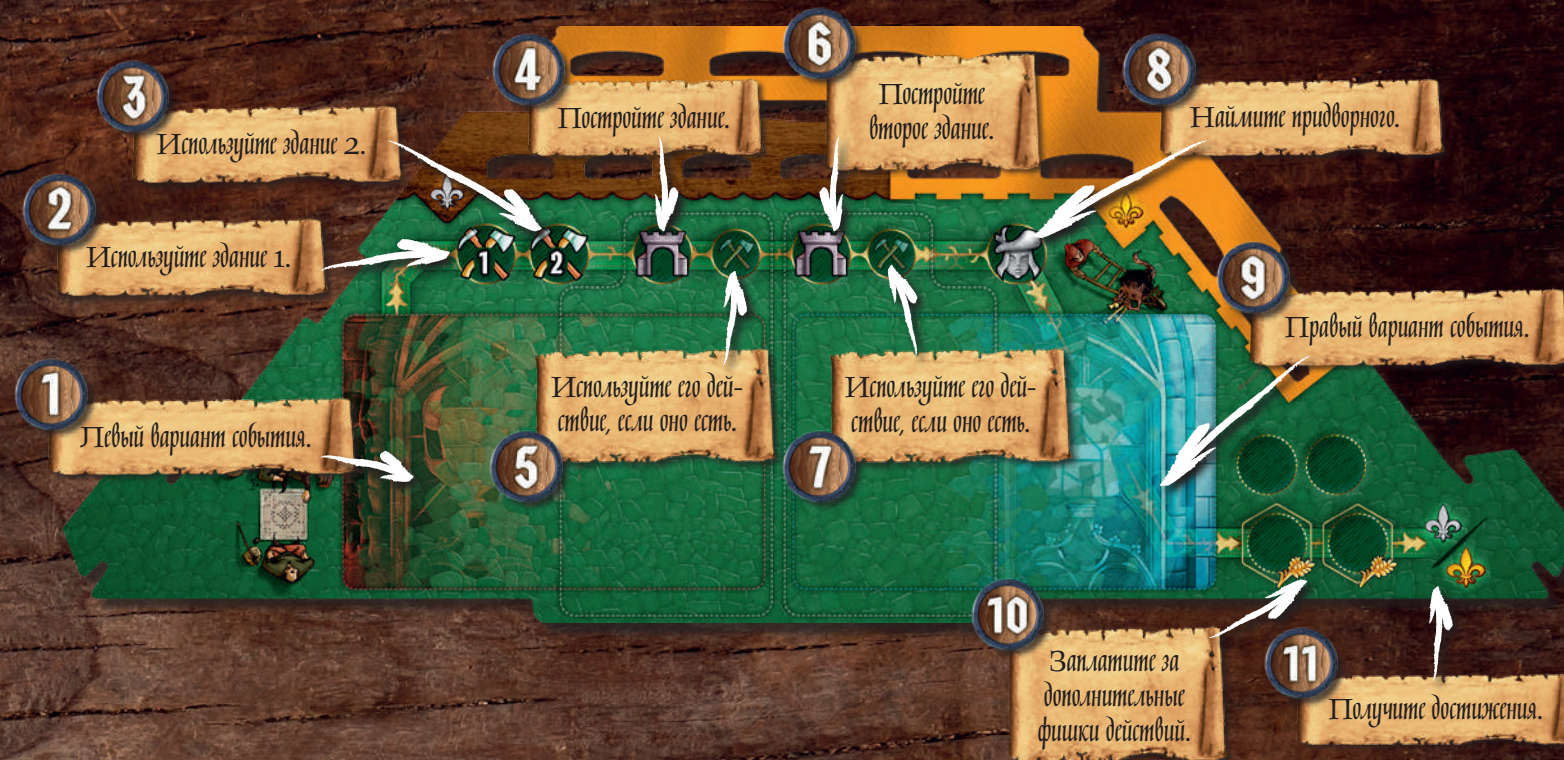
Запрашивая частицы душ, имейте в виду, что все игроки будут стараться запастись ими перед фазой инквизиции. Играя за дьявола или сексанта, будьте готовы расстаться по меньшей мере с 1 редким и 1 базовым ресурсами ради частицы души. Бывают ситуации, когда стоит заплатить ещё большую цену ради преимущества.

Кроме того, если вы начинающий игрок и играете за дьявола, мы рекомендуем вам запрашивать только 1 частицу души в качестве цены, по крайней мере, в начале игры.



Игроки могут обсуждать ресурсы, в которых они нуждаются и которые бы хотели приобрести во время сделок. В качестве напоминания вы можете выкладывать перед собой карты запросов.

Фаза действий



В ходе фазы действий игроки **строят здания, разыгрывают события** и стремятся **получить достижения**.

Фаза действий начинается с того, что игроки прячут свой планшет действий за крышей.

Втайне от других спланируйте следующие моменты:

- ♦ Использовать ли карту события.
- ♦ Какой вариант карты события использовать.
- ♦ На что потратить жетоны действий.
- ♦ Строить ли здания, и если да, то какие.

Все игроки одновременно раскрывают свои планы на фазу и совершают шаги, согласно их планшетам действий.

Планирование события

В начале фазы действий у вас будет минимум 1 карта события. Если у вас их две, сбросьте одну из них.

Теперь, когда у вас лишь 1 карта события, вы можете либо разыграть её, либо нет. Если вы решите разыграть её, перед вами встанет выбор:



Вариант **слева** поможет вам разбогатеть, однако **негативно** повлияет на вашу репутацию у духовенства.



Вариант **справа** позволяет вам потратить ваши ресурсы в обмен на **улучшение** вашей репутации.

Ваша репутация не отражает характер вашего персонажа, добрый он или злой. Она больше отражает реакцию духовенства и средневекового общества на ваши действия. В этой игре (наверняка вы замечали что-то похожее и в реальной жизни) даже дьявол может быть всеобщим любимцем.

Если вы считаете, что каждое действие в этой игре, позитивно влияющее на вашу репутацию, является морально правильным в реальной жизни, то примите наши поздравления! В средневековом обществе вы бы чувствовали себя как дома.

Если вы решили разыграть карту события, поместите её в середину вашего планшета действий. Затем сдвиньте её влево, если вы хотите использовать левый вариант, или вправо, если правый.



ПРИМЕР: Этот игрок решил использовать левый вариант события.

Планирование с помощью фишек действий

У вас есть 4 **фишки действий**, которые вы можете потратить на действия, указанные на вашем планшете. Вы сами решаете, сколько из них использовать.

Первые 2 фишки бесплатны. Если вы хотите использовать более двух фишек, позднее вам придётся заплатить за них пшеницей.

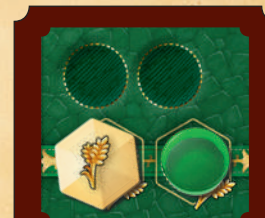
Вам доступны следующие действия:

- Использовать здание 1.
- Использовать здание 2.
- Построить здание.
- Использовать его действие, если оно есть.
- Построить второе здание.
- Использовать его действие, если оно есть.
- Нанять придворного.



Игнорируйте эти 2 ячейки в 1-м раунде, поскольку вы ещё не построили ни одного здания.

Постройка зданий является главной частью фазы действий. Их функции будут объяснены на следующей странице.



Совет: зелёный игрок запланировал 3 действия. Он поместил сюда 1 жетон пшеницы, чтобы не забыть о том, что ему придётся заплатить за третью фишку действия.

Здания

Чтобы запланировать постройку здания, поместите карту здания, которое вы хотите построить, на одну из двух ячеек зданий и **поместите над ней фишку действия**. Во время фазы действий можно запланировать до двух построек.



Обратите внимание, что карты зданий перекрывают половину карты событий, однако это не мешает игре, поскольку половина с выбранным вами вариантом остаётся открытой.



Планируя строительство здания, удостоверьтесь, что сможете оплатить его **стоимость** — ресурсы, изображённые вдоль левого края карты. Вы можете поместить жетоны необходимых ресурсов на карту, чтобы не забыть заплатить их.

Нехватка ресурсов для оплаты строительства здания не значит, что вы не можете запланировать его постройку, однако в этом случае вам нужно будет найти способ получить недостающие ресурсы до момента строительства. Не забывайте, что вы в любой момент можете купить недостающие ресурсы и получить монеты, продав ресурсы или взяв ссуду (см. стр. 7).

Существует несколько видов эффектов зданий:

Постоянные эффекты срабатывают во время определённых фаз раунда согласно изображению в верхнем правом углу карты.



Моментальные эффекты срабатывают, как только вы построили здание.



Эффекты-действия — это действия на зданиях, которые вы можете запланировать и использовать с помощью фишек действий.

Планирование использования действия здания

В отличие от других зданий, использование зданий с эффектами-действиями должно быть запланировано фишками действий.

Стройте и пользуйтесь сразу
Чтобы запланировать использование действия здания сразу же после его постройки, поместите фишку действия на эту ячейку.



Эти две ячейки на краю поля нужны для размещения зданий с действиями после того, как они были построены. В большинстве игр этих двух ячеек будет достаточно. Однако если у вас будет более 2 таких зданий, просто разместите два из них здесь. Вы можете менять их в любой момент до разыгрывания фазы. Наличие постройки в этой ячейке не значит, что вы будете ею пользоваться — это лишь значит, что вы могли бы это сделать, разместив фишку действий на соответствующую ячейку вашего планшета действий.

Разместите фишку сюда, чтобы запланировать использование постройки 1.

Планирование найма придворного

В начале игры для найма доступно только трое придворных.



Разместите фишку на эту ячейку, чтобы запланировать наём придворного. К этому тоже нужно готовиться! Первый наём каждого придворного стоит 2 монеты. Нанятые придворные остаются за вашей стеной (вместе с ресурсами), пока вы не решите их использовать. Будучи использованными, придворные кладутся на ячейку, откуда их найм будет стоить 3 монеты. Придворных можно нанимать и использовать неограниченное количество раз.

Ваш алхимик начинает игру на особой ячейке, поэтому изначально его нельзя нанять. Более подробно придворные рассматриваются в разделе о достижениях на следующей странице.

Розыгрыш действий

Используйте карту с галочкой, чтобы показать другим игрокам, что вы закончили планирование.

Когда все игроки запланировали свою фазу, снимите крышки. Менять свои планы теперь нельзя. Игрокам следует разыгрывать запланированное так, чтобы все могли видеть действия друг друга.

Розыграйте фазу в последовательности, указанной на вашем планшете действий.



1 Левый вариант события. Если вы выбрали левый вариант события, он разыгрывается первым. Это позволяет вам получить ценные ресурсы для следующих этапов фазы. Сдвиньте ваш маркер репутации вниз на указанное число делений (см. стр. 15).

2 3 Действия зданий прошлых раундов. Не забывайте, что на них тратятся фишки действий.

4 5 Первое здание. Заплатите стоимость карты здания и положите её перед вашей стеной. Если у здания есть эффект-действие, на который вы потратили фишку действия, или же моментальный эффект, тут же активируйте его.

6 7 Второе здание. Если вы запланировали строительство двух зданий, второе строится по тем же правилам, что и первое.

8 Наём придворного. Заплатите стоимость придворного и положите его себе за стену.

9 Правый вариант события. Если вы выбрали правый вариант события, заплатите необходимые ресурсы и сдвиньте ваш маркер репутации вверх на указанное число делений.

10 Заплатите жетон пшеницы за каждую дополнительную фишку действий. Первые две фишки бесплатны.

11 Проверьте достижения. Они описаны на следующей странице.

Запланированные действия обязательны

Все ваши решения принимаются во время планирования. Как только ваши планы становятся видны другим, вы обязаны осуществить их так, как вы их спланировали. Вы должны разыграть — и оплатить! — все действия, которые вы запланировали. Если у вас не хватает ресурсов, вы должны купить их из общего запаса. Если у вас не хватает монет, вы должны взять ссуду или продать ресурс.

Возможность брать ссуду ограничена максимальной отметкой шкалы долга. Так, если вы ошиблись при планировании, то может получиться так, что вы не сможете накопить нужную сумму в принципе. Если вы выбрали действие, стоимость которого вы не можете оплатить, либо же у вас нет возможности получить пшеницу для соответствующего жетона действий, то пропустите это действие и **опуститесь на одно деление вниз по шкале репутации**.

Схожим образом работает правый вариант события. Если вы не можете заплатить за него, вы ничего не получаете и теряете 1 очко репутации за уплату. Это также включает события с условиями «Если» — если вы не выполнили условие, то вы теряете 1 очко репутации.

Когда игроки только начинают познавать игру, можно быть более снисходительным к их ошибкам и договориться играть без подобных штрафов.

Жетоны напоминания

Жетоны напоминания помогают вам не забыть про эффекты определённых зданий. К примеру, построив Дом священника, вы можете поместить жетон напоминания на соответствующую ячейку на планшете производства.



Достижения

В верхнем левом углу всех карт зданий есть символ, отражающий его место в средневековом обществе.



Сельские здания

Городские здания

Церковные здания

Научные здания

В конце фазы действий, если у вас есть определённые наборы зданий, вы получите соответствующие достижения.



Чтобы заработать это достижение, вам нужно иметь 5 церковных зданий.

Достижения отражают прогресс и славные дела вашего средневекового королевства.

Наборы зданий

Разумеется, наиболее очевидным способом заработать достижение является строительство зданий соответствующего типа. Однако существуют приёмы, позволяющие ускорить этот процесс:



Здание двух типов даёт вам оба символа для выполнения достижений.



Научные здания универсальны. Когда вы проверяете возможность получения достижения, научные здания могут быть любым нужным вам типом.



Символ на жетоне придворного можно добавить к соответствующему набору зданий при проверке на возможность получения достижения. Как только придворный был использован в наборе, он кладётся на игровое поле в ячейку найма за 3 монеты и не учитывается в других наборах до тех пор, пока вы снова его не наймёте.

Имейте в виду, что одно здание может учитываться сразу в нескольких достижениях. Также можно использовать научные здания в качестве символов для разных достижений. Придворного же можно использовать только для получения одного достижения, а после сбросить его в ячейку найма за 3 монеты.

Алхимик



Алхимик — это особый придворный, которого нельзя нанять, пока вы не заработаете определённое большое достижение. Алхимик имеет символ, поэтому его можно использовать как любой другой символ. Используя его, сбросьте в ячейку найма за 3 монеты, где его можно будет нанять как остальных придворных.

Малые достижения



4 маленьких жетона достижений в деревянной части вашего планшета действий являются малыми достижениями. Каждое из них требует 3 символа. Если вы выполнили все требования, выньте жетон из планшета и поместите на одну из ваших областей производства на игровом поле, удваивая производство ресурсов с него. Как уже было сказано в разделе «Производство», это имеет следующие плюсы:

- ✦ Когда на колесе производства в этой области выпадает базовый ресурс, получите 2 жетона вместо 1.
- ✦ Когда на колесе производства в этом поле выпадает редкий ресурс, вы получите 2 жетона, только если обе области под ним были улучшены (в противном случае получите 1 жетон).
- ✦ Улучшенная средняя область также производит 1 дополнительную монету.
- ✦ Какую область улучшить, решать вам. Учтите, что каждое поле может быть улучшено только один раз.



ПРИМЕР: Синий производит 1 стекло, 2 пшеницы, 1 камень и 4 монеты. Красный производит 2 мрамора, 1 пшеницу, 2 дерева и 3 монеты.

Большие достижения

4 жетона в золотой части вашего планшета действий являются большими достижениями. За их выполнение вы сразу получаете следующее:



- ✦ Если вы собрали 5 символов, получите 1 стекло и 1 мрамор.
- ✦ Если вы собрали 5 символов, получите 7 монет.
- ✦ Если вы собрали 5 символов, получите 2 жетона крыльев ангела.
- ✦ Если вы собрали по 2 символа каждого типа, получите придворного (алхимик).

Выполнив достижение, поместите его в качестве знамени снаружи вашей стены, чтобы каждый мог его видеть.



Фаза процентов

Если у вас нет задолженности, эта фаза вас не касается. Можете расслабиться и получать удовольствие, наблюдая за тем, как остальные выплачивают проценты по своим долгам.

Проценты высчитываются с помощью маркера процентов и четырёхугольного поля слева от вашей шкалы долга. Четыре угла обозначают шаги вашего цикла процентов, и ваш маркер двигается по ним по часовой стрелке.

В начале фазы процентов проверьте свой долг, затем продвиньте маркер процентов на столько шагов, сколько монет вы должны. Следите за тем, сколько раз маркер процентов перемещается на стартовую ячейку. Когда вы закончили двигать маркер, увеличьте свой долг на это число.

Например, если ваш долг равен 4, маркер сделает полный круг, пройдя стартовую ячейку ровно один раз, поэтому ваш долг вырастет до 5. Однако если ваш долг равен 2, он может вырасти до 3, а может и не вырасти, в зависимости от позиции маркера в начале фазы.

Если таким образом ваш долг превысит 10, ваш маркер долга вернётся на значение 9. Видимо, кто-то посчитал ваш долг безнадежным и списал его. Получите 1 жетон крыльев демона. Мы ещё не рассказывали вам о них, но вы уже можете догадываться, что это — плохо.



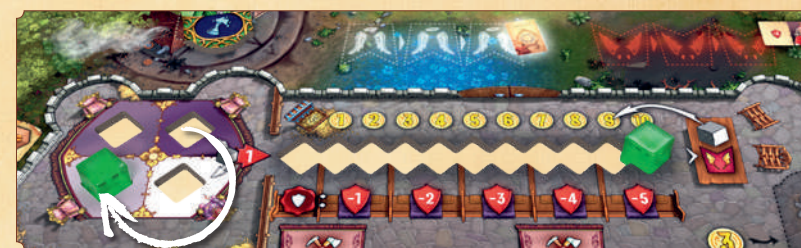
Да уж, заключать сделки с ростовщиками не менее опасно, чем с дьяволом.



Долг зелёного игрока равен 8. Он двигает маркер процентов 8 раз по часовой стрелке и проходит 2 круга.



Это повышает его долг до 10.



Допустим, зелёный игрок не выплатил долг, и тот всё ещё составляет 10 в следующей фазе процентов. Теперь маркер процентов сделает 10 шагов.



Его маркер процентов прошёл стартовое поле 3 раза, поэтому долг игрока вырос на 3. Первое повышение отбрасывает его назад до 9 и даёт 1 жетон крыльев демона.



Ему всё ещё необходимо повысить долг 2 раза. Первый повышает его долг до 10. Второй возвращает его на отметку 9 и даёт игроку второй жетон крыльев демона.

Фаза репутации

Шкала репутации

Во время игры ваша репутация будет меняться в лучшую или худшую сторону.



Как заработать репутацию

Некоторые эффекты продвигают вас вверх по шкале. Если из-за этого вы «выйдете» за границы шкалы, остановитесь на верхнем делении.

Достигнув верхнего деления шкалы, возьмите 1 жетон крыльев ангела.

Как потерять репутацию

Иногда вы будете двигаться вниз по шкале. Если вам нужно продвинуться за нижнюю границу шкалы, остановитесь на нижнем делении.

Это распространяется и на стоимость действий. Например, все научные здания включают в свою стоимость потерю 4-х очков репутации. Если вы не можете опуститься на 4 деления, это не помешает вам построить здание – просто поместите маркер в самый низ.

В Средние века наука и колдовство были для народа одинаково грешны.

Три нижних деления отмечены крыльями демона. Если вы, двигаясь вниз, проходите такое деление или останавливаетесь на нём, возьмите жетон крыльев демона. Двигаясь к самому нижнему делению, вы постепенно получите 3 жетона крыльев демона. Это весьма плохо. Чтобы понять, почему – обратитесь к разделу *Крылья ангела и демона* на этой странице. Двигаясь вверх, вы не получаете жетоны крыльев демона.

Награды и наказания

Во время фазы репутации игроки получают награды или наказываются согласно их позициям на шкале репутации.

Игрок, находящийся выше всех, получает 1 жетон крыльев ангела. Если репутация игроков одинакова, все они получают крылья.

Игрок, находящийся ниже всех, получает 1 жетон крыльев демона. Если репутация игроков одинакова, все они получают крылья.

Однако в редких случаях, когда все 4 игрока находятся на одном уровне репутации и никто не стоит ни выше, ни ниже, никто не получает каких-либо жетонов.

Крылья ангела и демона



Храните ваши крылья на этих трёх ячейках на игровом поле. Как только вы собираете 3 жетона крыльев одного типа, происходит следующее:

- ✦ Если у вас 3 жетона крыльев ангела, верните все 3 в запас и возьмите 1 жетон отпущения грехов.
- ✦ Если у вас 3 жетона крыльев демона, верните все 3 в запас и возьмите карту инквизитора из колоды Зануд. Это – ваш персональный инквизитор, который будет гостить в вашем замке. Положите карту на стол перед вами до следующей фазы инквизиции. Также вы сразу же теряете 2 победных очка, что может сделать ваш счёт отрицательным.

Как получить крылья

- ✦ Вы получаете крылья ангела, когда достигаете последнего деления шкалы репутации.
- ✦ Вы получаете крылья демона, когда, двигаясь вниз, проходите одно из трёх нижних делений шкалы репутации или останавливаетесь на нём. Однако учтите, что за дальнейшие потери репутации штрафов нет – вы и так ниже некуда.
- ✦ Некоторые здания позволяют получить крылья ангела или убрать крылья демона.
- ✦ 5 🏆 достижение даст вам 2 жетона крыльев ангела.
- ✦ Вы получаете жетон крыльев демона, если во время фазы процентов ваш долг превысит 10 и вернётся назад на 9.
- ✦ В фазу репутации вы получаете жетон крыльев ангела за первое место на шкале репутации и жетон крыльев демона за последнее.
- ✦ Если вас обвинили в колдовстве во время фазы охоты на ведьм, получите жетон крыльев ангела в случае невиновности или жетон крыльев демона, если вы признаете вину.
- ✦ В начале фазы инквизиции вы можете покупать жетоны крыльев ангела по цене 5 монет за жетон.

Забывчивость

В конце фазы репутации все игроки сдвигают свои маркеры репутации к середине шкалы согласно числу и направлению стрелок. Например, игрок на этом делении в конце фазы репутации опустится на 2 деления вниз.

Люди склонны забывать то добро, что вы для них сделали. Приходится заново заявлять им о себе. К счастью, ваши злодеяния они тоже склонны забывать.

Середина шкалы репутации отмечена завязанным узлом. Все маркеры репутации двигаются к этому делению, если они не в нём. Учтите, что сам узел находится ниже начального деления.

Конец раунда

Первый раунд заканчивается после фазы репутации.



В конце раунда поверните колесо производства по часовой стрелке так, чтобы появилась цифра нового раунда. В секциях каждого игрока появятся новые ресурсы, а колода зданий замешана таким образом, что здания для нового раунда уже будут лежать сверху.



Во втором раунде проходит фаза охоты на ведьм.



В третьем раунде проходят фазы охоты на ведьм и инквизиции.



Четвёртый раунд заканчивается после фазы репутации.



В пятом раунде проходит фаза инквизиции, после которой вращать колесо не нужно – завершите игру и приступите к подсчёту очков.

Далее мы рассмотрим фазы в конце определённых раундов.



Фаза охоты на ведьм

Четыре королевства охвачены смутой и паранойей. Никто пока не знает, что во главе одного из них сидит сам дьявол, однако все смутно ощущают – что-то не так. Каким-то непостижимым образом кто-то накопил огромное количество ресурсов. Тёмная магия, не иначе! Все винят друг друга.

Охота на ведьм – особая фаза, которая наступает после фазы репутации. Она проходит только во втором и третьем раундах. На колесе производства будет напоминание об этом. В ходе этой фазы у вас будет возможность обвинить подозрительного игрока в связи с дьяволом. Говоря на языке игры, ваша задача – определить игрока, у которого нет трёх частиц души. Это может быть сам дьявол, или сектант, или смертный, который уже продал частицу.

Игроки голосуют при помощи колец для голосования. У вас есть 3 кольца цветов ваших оппонентов. Выберите одно из них и спрячьте в вашей руке. Вы также можете не голосовать, однако всё равно должны сделать вид, что в вашей руке есть кольцо. Все игроки голосуют одновременно. Если хотя бы 2 голоса были против одного из игроков, тот будет допрошен. Возможны ситуации, при которых допрашиваться будут от 0 до 2 игроков.



Если вас допрашивают, у вас есть выбор:

- ✦ **Доказать свою невиновность.** Продемонстрируйте всем ровно 3 частицы души (если у вас оказалось больше, не показывайте более трёх – это вызовет много подозрений). Будьте аккуратны: частицы души сектанта отмечены. Если у вас есть отмеченные частицы души, показывайте только неотмеченную их сторону. Если вы докажете, что невиновны, вы получите 1 жетон крыльев ангела.
- ✦ **Сознаться.** Если у вас меньше трёх частиц душ, то это единственное, что вам остаётся. Потеряйте 1 очко репутации и получите 1 жетон крыльев демона. Не показывайте частицы души, даже если они у вас имеются. Возьмите жетон разъярённой толпы и поместите его у ваших стен, чтобы напоминать другим игрокам о ваших грехах. Игрок, раскаявшийся во втором раунде, не может быть обвинён повторно в третьем раунде, хотя и может голосовать.

Возможно, у вас закралось сомнение, что эта игра не является исторически точной и колдунов судили несколько иначе. Что ж, так и есть. Однако в современных настольных играх, которой является и эта игра, концепция игры навьлет не очень популярна.



Фаза инквизиции

Фаза инквизиции делится на два этапа — на тёмный ритуал и инквизицию. Перед началом фазы напомните игрокам, что они могут выплатить свой долг в течение всей фазы.

Подготовка

У каждого игрока появляется возможность купить столько жетонов крыльев ангела, сколько он захочет. Каждый стоит 5 монет. Это стоит делать ради получения жетона отпущения грехов (за 3 жетона крыльев ангела), который поможет вам заслужить прощение инквизиторов в следующей фазе.

Чего?! Прощать грехи за деньги? Ну да, для средневековой Европы это было обычным делом. Грешник мог заплатить представителю духовенства, чтобы тот выписал ему официальное заявление об отпущении грехов.

Чешский проповедник Ян Гус высказывался против покупки и продажи индульгенций для отпущения грехов. Тщательно всё взвесив, Церковь сожгла его на костре, поэтому мы рекомендуем вам подумать дважды, прежде чем перечить правилам.

«Продают всё! Хочешь окрестить дитя — плати! Хочешь воровать и убивать? Плати и будешь прощён. Сам Дьявол мог бы явиться и дать деньги, и тотчас попал бы на небо!» — Ян Гус

В этой игре такое отчасти возможно. Даже дьявол может покупать крылья ангела.

Тёмный ритуал

Запас мирских благ дьявола истощается. А что, если пополнить его с помощью тёмного ритуала? Для его проведения дьяволу нужны души, что в свою очередь привлечёт внимание инквизиции.

После того как все закончили покупать крылья ангела, наступает время ритуала. Принять участие в нём могут все, положив в свой сундук определённые ресурсы. Когда вы будете готовы, положите ваш сундук в центр стола.

Дьявол — частицы души

Если вы — дьявол, то вы будете складывать в ваш сундук частицы душ. Зачастую наиболее выгодным вариантом будет положить все ваши частицы душ ради лучшей награды. Однако в некоторых ситуациях будет лучше положить только часть, чтобы избежать внимания дополнительных инквизиторов. Выбор за вами, однако в третьем раунде все ваши частицы душ с отметкой сектанта **должны** быть сложены в сундук (сектант получает награду за продажу этих частиц вам).

Все игроки — Монеты для инквизиторов

Дьявол вы или нет, вы можете положить в ваш сундук **любое количество монет**. Это — взятка для подкупа инквизиторов.

Смертные и сектанты — Предположения

Смертные и сектант начинают игру с жетонами отгадок, которые нужны для этой фазы. У смертных есть жетоны отгадки сектанта и дьявола. Сектант, разумеется, может отгадать только дьявола. Отгадывать кого-то необязательно.



Чтобы попробовать отгадать дьявола, поместите жетон отгадки дьявола в ваше кольцо для голосования цвета игрока, которого вы подозреваете, и положите собранный жетон в ваш сундук. В случае с сектантом проделайте то же самое, только с жетоном с символом сектанта.

Открытие сундуков в 3-м раунде

Когда все игроки положили свои сундуки в центр стола, перемешайте их и откройте.

Взятки



Все монеты в сундуках добавляются в ячейки на планшете инквизиции. Когда заполнятся 5 ячеек, инквизитор А, Аскет, внезапно решает, что у вас всё хорошо и для проверки нет повода.

Инквизитор исчезает вместе с золотом. (Да, здесь есть связь, но притворитесь, что ни о чём не догадываетесь.) Добавляйте монеты в ячейки до тех пор, пока в сундуках его не останется. Все монеты на планшете остаются там после раунда, так что в 5-м раунде, возможно, вам не придётся начинать нелёгкое дело подкупа с нуля.

Следующие 5 монет убирают из игры инквизитора В, Фундаменталиста. Ещё 5 убирают из игры инквизитора С, Плебея (вне зависимости от того, какой стороной они лежат). Подкупить можно только инквизиторов А, В и С.

Души

За наличие частиц душ дьявол получает награду, указанную в памятке инквизиции. Награды в третьем раунде следующие:



- Положите 1 стекло и 1 мрамор в сундук дьявола.
- Положите 1 дерево и 1 камень в сундук дьявола.
- Положите 2 монеты в сундук дьявола. Откройте инквизитора 1.
- Откройте инквизитора 2.

Награды суммируются. Дьявол *всегда* получает 1 стекло и 1 мрамор, затем 1 дерево и 1 камень, если у него есть *хотя бы* 1 частица души. И так далее.

Сложите ресурсы и монеты в сундук дьявола рядом с его честно заработанными душами.



Сектант также получает награды за частицы душ, однако не за их коллекционирование — за продажу их дьяволу. **В 3-м раунде** используйте таблицу в памятке. Осмотрите души в сундуке дьявола. Если по крайней мере одна частица имеет символ сектанта, положите в сундук сектанта 1 пшеницу и 1 монету. Если две — добавьте ещё 3 монеты в сундук сектанта. Больше не выйдет — у души сектанта всего 2 частицы.

Осмотр души

Объясняя данный момент вашим друзьям, скажите им, что вы лично будете осматривать частицы души в сундуке дьявола на предмет наличия души сектанта. Лучшим вариантом будет, если дьявол изначально положит частицы стороной сектанта вверх, но, если игрок за дьявола забыл это сделать, сектант не может заявить: «Может, посмотрим с другой стороны?» и при этом не выглядеть подозрительно. Если все игроки будут знать, что осматривать души будете вы, то никто не подумает, что вы — сектант, если вы начнёте проверять обратную сторону частиц душ. Разумеется, если на двух частицах уже изображён символ сектанта, ничего более осматривать не надо.

Предположения

Наконец, разыграйте ваши предположения. У сектанта и смертных был шанс установить личность дьявола. Если нет ни одной пары совпавших предположений, просто оставьте жетоны отгадок в сундуках. Игроки смогут попробовать ещё раз в 5-м раунде с теми же самыми отгадками либо же с другими.

Если пара отгадок совпадает, уберите все жетоны отгадок дьявола или сектанта и положите их рядом с планшетом инквизиции. Эти отгадки (жетоны и кольца для голосования) остаются заблокированными до конца игры и все, кто решил отгадать роль, не смогут больше отгадать эту роль или *роль этого игрока* в 5-м раунде.

Если хотя бы два игрока обвинили другого в том, что он дьявол, он должен (честно!) сказать, правдиво ли обвинение или ложно.



Если предположение оказалось верным, дьявол опускается на

4 деления вниз по шкале репутации и открывается инквизитор 3. (Да, иногда отгадывание дьявола несёт минусы для всех.)



Поместите 2 монеты в сундук каждого игрока, отгадавшего дьявола. За неправильную отгадку никакого штрафа нет, однако поскольку личность дьявола раскрыта, в 5-м раунде отгадывать его не придётся.

Да, если люди поймут, что вы — дьявол, падший ангел Люцифер, владыка Ада, это будет иметь негативные последствия для вашей репутации. Это так же плохо, как поспрошить что-то для научных целей! Но не стоит волноваться. Со временем они обо всём забудут.

- Если предположения ложны, подозреваемый игрок просто отвечает, что это — неправда, не раскрывая своей роли. Учтите, что если третий игрок предложил иную отгадку, она остаётся на столе вместе с другими отгадками.

Если хотя бы два игрока обвиняют другого в том, что он — сектант, этот игрок должен сказать, верна ли отгадка или нет.



Если сектант был успешно отгадан, он опускается на 3 деления вниз по шкале репутации, а смертные получают в сундук по 2 монеты каждый.

- Если предположение неверно, ничего не происходит. Жетоны отгадок остаются на столе вместе с другими.

Возвращение сундуков

Закройте сундуки, перемешайте их и с помощью приложения верните законным владельцам. Переверните памятку инквизиции, чтобы все игроки могли видеть события 5-го раунда.

Открытие сундуков в 5-м раунде

В 5-м раунде, когда все игроки складывают свои сундуки в центре, перемешать их не нужно. Все игроки одновременно открывают свои сундуки, раскрывая свои роли!

Взятки

Как и в прошлый раз, сначала разыграйте взятки. С 3-го раунда ещё могло остаться несколько монет. Не забывайте: подкупить можно только инквизиторов А, В и С.

Души

В 5-м раунде наградой дьяволу служат очки:



- Если инквизитор 1 всё ещё не открыт, откройте его.
- Откройте инквизитора 2. Если он уже был открыт, откройте инквизитора 3.
- Каждая частица души после четвёртой приносит 6 очков.

Очки суммируются. Если у дьявола 4 частицы душ, он получает 6 очков.

В 5-м раунде сектант не получает награду за продажу души дьяволу. Это было применимо только к 3-му раунду.

Предположения

Для начала вспомните о ситуациях, при которых некоторые предположения в 5-м раунде делать нельзя:

- Если дьявол был раскрыт в 3-м раунде, в 5-м раунде отгадывать его нельзя.
- Если ваш жетон отгадки остался лежать возле планшета инквизиции в 3-м раунде, то в 5-м вы не можете сделать новое предположение об этой роли или об этом игроке.
- Если совпавших предположений в 3-м раунде не было, все игроки могут проголосовать снова в 5-м раунде.
- В обоих раундах вы можете не участвовать в отгадывании.

На этом этапе несколько жетонов отгадок уже могут лежать возле планшета инквизиции с 3-го раунда, и несколько (разрешённых) отгадок — в сундуках 5-го раунда. Подсчитайте победные очки за отгадки согласно следующим правилам:



- За каждую верную отгадку отгадавший игрок получает 2 очка.
- За каждую неверную отгадку роли дьявола он получает 1 очко.
- За каждую неверную отгадку роли сектанта он получает 1 очко.

Возвращение частиц души

Возвращать сундуки игрокам в 5-м раунде бессмысленно, однако дьявол может забрать себе частицы душ с тёмного ритуала для того, чтобы использовать их в следующей части фазы инквизиции.

Инквизиция

Инквизиция является вторым этапом фазы инквизиции, который наступает в 3-м и 5-м раундах после того, как игроки приняли решения о подкупе инквизиторов. Пришло время отвечать за свои дьявольские дела.

Для начала познакомьтесь с вашими инквизиторами:

- ♦ Вы должны предстать перед **Аскетом**, если он не был подкуплен.
- ♦ Вы должны предстать перед **Фундаменталистом** и **Плебеем** в 5-м раунде, если они не были подкуплены. В 3-м раунде игнорируйте их, они ещё не открыты.
- ♦ Вы должны предстать перед каждым открытым инквизитором 1, 2 и 3. Уже открытые инквизиторы из 3-го раунда будут мешать вам и в 5-м раунде.
- ♦ Вы должны предстать перед каждым личным инквизитором **Занудой**, карту которого вы получили в течение игры.

Подготовьте для каждого открытого инквизитора 1 частицу души или 1 жетон отпущения грехов — либо готовьтесь к последствиям. Показав частицу души, оставьте её себе. Показав жетон отпущения грехов, верните его в общую стопку.

Вы показываете все ваши частицы душ сразу — и только одну их сторону. Если на частице есть символ сектанта, не показывайте сторону с ним. Разрешается не показывать все частицы душ, которые у вас есть, однако зачастую это не очень выгодно. Запрещается показывать больше частиц душ, чем того требует инквизиция.

Если вы задобрите только часть инквизиторов, выберите тех, кто останется доволен. **За каждого незадобрённого инквизитора вы платите штраф, указанный на карте инквизитора.**

Если ваш счёт стал отрицательным, просто подвиньте ваш маркер за нулевую отметку и не забудьте, что у вас отрицательное количество очков.

ПРИМЕР: Инквизиторы А и В уже были подкуплены, инквизитор С уже открыт, потому что это 5-й раунд. Инквизиторы 1 и 2 тоже были открыты, поэтому игроки так или иначе имеют дело с тремя инквизиторами — С, 1 и 2 — однако у игрока здесь ещё гостит Зануда, поэтому он имеет дело с четырьмя инквизиторами.

Этот игрок — смертный, и у него не может быть 4 частиц души, а из-за скользкой дорожки, на которую он ступил, у него осталось лишь 2. Однако путём тщательного накопления крыльев ангела игроку удалось получить отпущение грехов. Показав обе частицы души и сбросив жетон отпущения грехов, он задобрит трёх инквизиторов. Игрок должен выбрать одного из инквизиторов и заплатить соответствующий штраф.

Конец фазы инквизиции

Фаза инквизиции является последней фазой в 3-м и 5-м раундах.

В конце 3-го раунда откройте инквизиторов В и С. Верните всех Зануд в колоду, даже тех, что не были задобрены. (Вы раскаялись. Вы понесли наказание. Вы прощены.) Переверните памятку инквизиции на другую сторону.

После 5-го раунда объявляется конец игры и производится подсчёт очков.

Конец игры

В игре существуют здания, эффекты которых позволяют вам заработать очки во время игры. Также во время игры вы можете их потерять. Часть очков зарабатывается во время последней фазы инквизиции. Поэтому к концу игры ваш счёт может быть как положительным, так и отрицательным. Теперь пришло время подвести итоги.



На вашей крыше изображена памятка с порядком подведения итогов. Посчитайте следующее:

- ♦ **Здания.** Количество очков указано в нижнем левом углу карты здания.
- ♦ **Долги.** Разделите ваш долг пополам, округлите в большую сторону и отнимите получившееся число очков. (Количество потерянных очков уже посчитано за вас и изображено под шкалой долга.)
- ♦ **Большие достижения.** За каждое большое достижение получите 2 очка — только если вы не дьявол! Он здесь не за тем, чтобы развивать культуру, у него свои планы.
- ♦ Каждый **жетон крыльев ангела** даёт 1 очко.
- ♦ Каждый **жетон крыльев демона** отнимает 1 очко.
- ♦ Каждый **неиспользованный жетон отпущения грехов** приносит 2 очка.
- ♦ Каждый **неиспользованный придворный** за вашей стеной приносит 1 очко.
- ♦ **Частицы душ культиста.** За каждую частицу души с символом культиста отнимите 1 очко.
- ♦ Каждый **неиспользованный жетон редких ресурсов** приносит 1 очко.
- ♦ **Неиспользованные жетоны золота и базовых ресурсов** можно обменять на редкие ресурсы по курсу 5 к 1. Остатки можно использовать как 0,2 очка для разрешения ничьей.

Штраф за душу сектанта. Штраф в 1 очко за частицы души сектанта по большей части нужен, чтобы мотивировать сектанта продать их дьяволу. Конечно, штраф применяется и к нему, однако если у дьявола будет хотя бы одна частица души смертного, каждая частица души сектанта будет выгодна для дьявола.

Победа

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Вот и всё. Вся эта возня с душами, крыльями и отпущением грехов была лишь фоном для стремления заработать как можно больше очков. Продали ли вы свою душу или нет — механика игры постаралась учесть все варианты.

В частности, **продажа вашей души в игре не влияет на статус вашей души в реальной жизни.** В чём разница? Душа в игре сделана из картона.

Для опытных игроков

Жетоны шутов



Во время подготовки к игре люди с чутким слухом могут определить, кому принадлежит какой сундук, пока их сканируют и раздают. Если для вашей группы это является проблемой, наполните сундуки смертных и сектанта жетонами шутов. Если вы получили жетоны шутов, держите их за своей стеной, чтобы не раскрывать лишней информации.

Если все игроки чётко понимают, как работают сделки, вы также можете использовать жетоны шутов во время фазы сделок. **У жетонов шутов нет игровой функции**, однако если вам нечего предложить, жетоны создадут иллюзию того, что сундук полный. Либо же вы можете использовать жетон шута, чтобы отреагировать на чьё-либо предложение. Просто выберите сторону жетона с подходящим выражением лица.

Если вы откроете сундук другого игрока и увидите там жетоны шутов, просто игнорируйте их. Если ваш сундук вернулся к вам с жетонами шутов, то просто молча возьмите их.

Сделка с индульгенциями

Опытные игроки могут предлагать жетоны отпущения грехов во время фазы сделок. Считайте их ещё одним жетоном ресурсов.

Жетоны отпущения грехов не являются душами, поэтому если вы решили принять предложение взамен вашей души, отдавайте её, а не жетон отпущения грехов.

Количество жетонов отпущения грехов весьма ограничено, поэтому назначить справедливую цену за них может быть проблематично. Предлагая их, вы также рискуете раскрыть вашу роль. Исходя из этого, мы не рекомендуем включать эти жетоны в сделки в партиях с менее опытными игроками.

Подкуп инквизиторов ресурсами

Любой ресурс может быть продан за 1 или 2 монеты, однако продавая ресурсы перед самим этапом взятки, вы можете раскрыть вашу роль или дать знать другим игрокам о том, что вы планируете подкуп инквизитора. Опытные игроки могут договориться включать ресурсы в сундуки для последующих взяток. В таком случае конвертируйте ресурсы в монеты, как только сундуки откроются, и разыграйте этот этап как обычно.

Принцип работы приложения

Если вы играете в первый раз, не стоит вникать в суть работы приложения. Оно просто работает! Но как только ваша группа освоится в игре, поделитесь с ними этой информацией:

- ♦ Сектант получает сундук дьявола каждый раунд. В 3-м раунде сектант первым увидит предложение дьявола. В других раундах первым предложение увидит смертный.
- ♦ У каждого смертного есть ровно 2 возможности первым увидеть предложение дьявола.
- ♦ Дьявол получает сундук сектанта только один раз за игру вторым предложением во 2-м или 4-м раундах. Да, дьявол может продать частицу души сектанту.

Сыграв несколько игр, у некоторых игроков могут появиться определённые предпочтения ролей. Выбрав в настройках приложения «Расширенный режим», вы можете установить свои предпочтения желаемых и нежелательных ролей, которые будут учтены алгоритмом при распределении ролей. Любой вариант распределения всё ещё возможен, однако с высокой долей вероятности вы будете получать роли согласно вашим предпочтениям.

КАК НЕ ПРОБОЛТАТЬСЯ

Хорошей идеей будет предупредить игроков до момента распределения ролей, что некоторые вопросы могут выдать слишком много информации:

Распределение ролей

В: В моём сундуке только 2 частицы души, разве их не должно быть 3?
О: Не должно, если вы — сектант.

В: Что означает символ кинжала на душах?

О: Символ означает, что вы — сектант. Или, если вы задаёте этот вопрос после фазы сделок, это значит, что вы — дьявол и сектант только что продал вам частицу своей души.

В: Для чего нужны эти клоуны?

О: Это — жетоны шутов. Они нужны для создания иллюзии того, что сундук наполнен жетонами. Дьявол их не получает, поэтому теперь все знают, что вы не дьявол.

В: А почему мне не дали жетоны шутов?

О: Потому что вы — дьявол. (Или потому что ваша группа решила играть без жетонов шутов.)

Предложения

В: Я могу требовать только монеты или ресурсы тоже?

О: Только монеты. А ещё все теперь знают, что вы — смертный. Сектант и дьявол могут обменивать ресурсы за души.

В: Как можно предложить ресурсы за монеты?

О: Никак, если вы — дьявол.

В: Как установить цену выше 7 монет?

О: Никак. А ещё вы раскрыли себя как смертного. Сектант может запросить максимум 6 монет. Дьявол устанавливает цену только в душах.

В: Я могу продать душу за золото?

О: Нет. Никто не может предложить частицу души; вам нужно дожидаться предложения продать её. Кроме того, без души начинает игру только дьявол, так что...

Охота на ведьм

В: Нужно ли мне использовать жетон сектанта или дьявола во время охоты на ведьм?

О: Вы голосуете только с помощью кольца голосования цвета определённого игрока. Кроме того, ни у дьявола, ни у сектанта нет жетона отгадки сектанта, а это значит, что вы — смертный. (У сектанта, однако, есть жетон отгадки дьявола.)

Предложения перед инквизицией

В: Я хочу попытаться отгадать сектанта. Где мой жетон?

О: Жетон предположения сектанта есть только у смертных. Если вы не можете сделать догадку вовсе, то вы — дьявол.

В: Почему нельзя вернуть себе жетоны отгадок?

О: Если отгадки двух людей совпали, все жетоны отгадок остаются на столе в конце 3-го раунда. То, что вы спрашиваете о жетонах отгадок, наводит на мысль, что ваша роль способна их делать.

Блаф и хитрости

В: Я могу задавать подобные вопросы с целью обмануть других игроков?

О: Можете.


Пояснения к некоторым картам



Некоторые здания и события могут дать вам придворного. Когда это происходит, просто бесплатно возьмите жетон придворного из ячеек найма.

События

Образование

Только выполнение действия  засчитывается за выполнение требования. Другие способы получения придворных не считаются.

Чаща, Новые земли, Известная пьеса



Награды правого варианта события требуют в качестве платы сбросить определённый жетон придворного. Для этого вы должны иметь нужный неиспользованный жетон придворного и сбросить его в ячейку для найма за 3 монеты. Для выполнения этих требований нельзя сбрасывать алхимика.

Провесание

Чтобы получить награду за правый вариант события, вам нужно запланировать и использовать как минимум 3 жетона действий. Не учитывайте действия, за которые вы не можете расплатиться.

Застой

Это событие даёт вам возможность уплатить ваш долг во время фазы выбора карт. Это также ваш последний шанс — во время фазы сделок и фазы действий уплативать долг нельзя.

Здания

Архиепископский престол

В ходе фазы действий нельзя уплативать долги обычным способом, однако *Архиепископский престол* позволяет вам тут же уменьшить ваш долг при его постройке.

Банк

В частности, если ваш долг составляет 6 монет или меньше, вам не нужно перемещать маркер процентов.

Колокольня (а также Реликварий и Минстерское Аббатство)

Когда эффект карты зависит от репутации игроков в начале фазы, речь идёт об уровнях репутации игроков до того, как они начали разыгрывать свои эффекты. Это значит, что вам следует подождать, пока все игроки отметят свои позиции на шкале репутации, прежде чем разыгрывать эффект карты *Колокольня*.



ПРИМЕР: У **красного** игрока есть *Реликварий*, а у **синего** — *Колокольня*. Поскольку у **синего** репутация ниже всех, он продвинется вверх на 2 деления. Однако сначала игрок обращает внимание на репутацию **красного** в начале фазы. У **красного** она выше, чем у **синего**, поэтому *Реликварий* даёт красному игроку 1 монету. Теперь, зная эффекты своих зданий и зданий друг друга, оба игрока могут разыграть свои эффекты одновременно.

Катакомбы, Порт, Виноградник

Вы получаете монеты только за строительство зданий нужного типа, придворные и научные здания при этом не учитываются. Здания с двумя символами подходят, если один из них является подходящим.


Пещера шабаша

Начальное деление отмечено этим символом.

Далба

Вы можете убрать из игры даже то достижение, которое не получили, но вы не сможете получить его в будущем. Если вы уже получили все малые достижения, уберите из игры достижение из области производства, понизив его эффективность до 1.

Форт, Зал гильдии (получите)

Чтобы получить  достижение, нужно лишь взять один жетон малого достижения с вашего планшета действий и разместить его на игровом поле по такому же принципу, как если бы вы разыгрывали полученные достижения.

Зал гильдии (фишка действий)

Этот эффект не влияет на текущую фазу. Возвращая фишки действий в свои ячейки, оставьте одну ячейку сверху пустой. В следующих раундах у вас будет только 1 бесплатное действие. Если вы захотите запланировать 2 или 3 действия, вы должны будете заплатить жетоном пшеницы за каждое действие помимо первого.

Монастырь и Изгорный дом

Если у вас построены оба здания, сначала разыграйте эффект карты *Монастырь*, а после него — карты *Изгорный дом*.

Конюшня

Построив это здание, вы должны сразу же поместить под него здание с эффектом. Вы можете выбрать как здание, которое вы построили перед *Конюшней* в этом раунде, либо здание из прошлых раундов. К тому же вы сразу можете разыграть эффект здания с эффектом, даже если в этой фазе вы уже это делали. Здание под картой *Конюшня* всё ещё считается как построенное, имеет символ и принесёт очки в конце игры. Однако его эффект больше не активируется фишкой действий. Разыгрывание эффекта карты *Конюшня* нельзя отложить; если вы построили это здание, не имея зданий с действиями, то это просто здание с символом цветка, дающее 1 очко.

Торговый тракт

Не имеет смысла отправлять по *Торговому тракту* редкие ресурсы, поскольку они и так стоят 1 очко. Выберите пшеницу, камень или дерево, сбросьте все жетоны этого типа и добавьте за каждый жетон 1 очко, когда очки за здания.

Университет

Эффект этого здания применяется как к достижениям, полученным обычным путём, так и к достижениям, полученным от эффектов карт *Форт* и *Зал гильдии*.

Инквизиторы

Ассис хочет избавить вас от материальных благ. Потеряйте 2 очка за каждый жетон ресурсов, который вы не заплатите ему.

Сборщик долгов прибывает с вестью о смерти вашего дяди и перехода к вам его долговых обязательств. А затем он наказывает вас за то, что вы теперь ходите в должниках. Как и с процентами, каждый раз, когда долг вашего дяди заставит вашу шкалу долга переполниться, вернитесь на отметку 9 и возьмите один жетон крыльев демона. Если в результате вы получите инквизитора-*Зануду*, вы должны будете немедленно предстать перед ним.

Фундаменталист выступает против всех этих инноваций и штрафует вас за каждое ваше полученное достижение.

Зануда то и дело назойливо навещает вас, следя за тем, чтобы вы хорошо себя вели, и заодно штрафует вас на 4 очка. Для вас это своего рода личный инквизитор, поскольку его штраф применяется только к вам и ни к кому более.

Оратор пришёл сюда с заявлением. И с желанием забрать ваши очки. И забрать ещё больше очков, если ваша репутация равна или хуже, чем у других игроков.

Плбся не впечатляет ваш новомодный архитектурный стиль. За каждую пару построенных вами зданий вы потеряете очки. (Поделите число зданий на 2 и округлите в меньшую сторону.)

Чревоугодника можно убедить не забирать ваши очки, если вы пожертвуете взамен несколько диковинок для украшения его собора.

Вандал... ну, он просто сумасшедший. Что он вообще здесь делает? Если первое место по количеству победных очков среди ваших зданий делят два здания, то вы можете выбрать, какое из них *Вандал* уничтожит.