



Lacrimosa

Правила игры

*Любезный друг,
я надеюсь, это письмо застанет вас в добром здравии. Я всё ещё пытаюсь смириться с тем,
что мой милый Вольфганг покинул нас. Да упокоит Господь его душу.*

Вы хорошо знакомы с творчеством моего мужа, поскольку так часто сопровождали его и помогли финансово на протяжении всей его жизни. Сей факт придаёт мне смелости написать вам письмо с предложением о сотрудничестве. Как вы знаете, мой муж оставил после себя незавершённую версию Реквиема, и я считаю необходимым закончить его работу во славу Господа. Мне известны имена учеников Моцарта, однако, к моему стыду, моё финансовое положение оставляет желать лучшего. Только благодаря вам и поддержке других меценатов, так щедро помогавших нам и в горе, и в радости, у меня есть надежда на завершение последнего великого труда Вольфганга Амадея Моцарта.

Кроме этого, мне бы хотелось оставить после себя документ, повествующий о жизни моего погибшего мужа. Возможно, вы не откажетесь от встречи со мной в венском кафе «Герцог» и расскажете о событиях в жизни Вольфганга с вашей точки зрения, дабы сохранить их на память. В данный момент я провожу встречи со всеми наиболее важными покровителями моего мужа, и было бы непрослительно с моей стороны не побеседовать с таким достойным человеком, как вы.

За этим я и разыскала вас в надежде, что вы закроете глаза на мою кажущуюся безрассудность. Я надеюсь, что вы не усмотрели в этом письме корыстного умысла, ведь всё, чего я жажду, — явить миру завершённую с вашей помощью работу моего любимого мужа. Я с нетерпением ожидаю вашего ответа.

*Искренне ваша,
Констанция Моцарт*



В декабре 1791 года, лёжа на смертном одре в возрасте 34 лет, Вольфганг Амадей Моцарт написал последние 8 тактов в своей жизни для завершающей части секвенции Реквиема *Ре минор* под названием *Lacrimosa*. Его вдова Констанция приняла решение связаться с четырьмя наиболее щедрыми покровителями усопшего мужа, чтобы те помогли ей с поиском композиторов для завершения его работы.

Эта игра повествует об истории (возможных) встреч Констанции с покровителями Моцарта после его смерти. Игроки принимают на себя роль этих покровителей, чтобы рассказать свои истории о странствиях по Европе и произведениях, которые они финансировали. Также игроки должны обеспечить материальную поддержку композитора, чьими совместными усилиями будет завершён Реквием. Все воспоминания представляются с личной, субъективной точки зрения рассказчика, и чем ближе Реквием к своему завершению, тем ярче и интригующе будут звучать библиографические заметки каждого из них. Покровители спонсируют завершение последней работы Моцарта, но при этом каждый стремится представить свой вклад наиболее значимым, чтобы в мемуарах Констанции стать главным благодетелем музыкального гения, признанного ещё современниками.

Всего в игре 5 раундов, каждый из которых соответствует определённому периоду в жизни композитора и во время которого игроки будут делать свои ходы. В свой ход вам нужно будет выбрать, какие карты вы будете разыгрывать с целью совершения какого-либо действия, а какие — с целью получения очков истории для следующего раунда. В это же время, принимая активное участие в финансировании Реквиема, вы будете получать бонусы, которые помогут оживить вашу историю.

В благодарность за вашу работу в качестве покровителей вы будете получать признание в форме победных очков (ПО), выполняя следующее:

- ◆ Заказывая музыкальные произведения композитора для последующего исполнения или продажи.
- ◆ Вспоминая пережитые вами события прошлого и добавляя их в свою колоду карт.
- ◆ Вспоминая поездки по городам и дворам Европы вместе с Моцартом.
- ◆ Помогая Констанции завершить работу над Реквиемом.

В конце 5-го раунда игра заканчивается, и покровитель с наибольшим количеством ПО становится победителем.



1 игровое поле



4 личных планшета



4 маркера
победных очков



1 жетон первого игрока



Деньги

10 жетонов номиналом
5 дукатов и 20 жетонов
номиналом 1 дукат



45 фишек истории
(15 фишек таланта Моцарта,
15 фишек путешествия
и 15 фишек композиции)



1 маркер
путешествий
Моцарта



4 нейтральные
фишки Реквиема
(белого цвета)



5 карт Констанции
и 10 жетонов Констанции



40 начальных карт
(10 x 4 игрока)
Каждый игрок получает
1 карту опуса и 9 карт
воспоминаний.



4 жетона с портретами
композиторов



48 игровых компонентов
(по 12 на игрока)
(7 фишек Реквиема, 3 маркера
истории, 1 маркер финансов
и 1 жетон цита)



11 карт солиста
для одиночной игры
(см. стр. 19)



60 жетонов композиторов
(16 жетонов Эйблера,
15 — Штадлера, 16 — Зюсмайера,
13 — Фрейштадлера)
Это жетоны композиторов, которые
будут помочь закончить Реквием.



15 жетонов городов
Моцарт много путешествовал по городам
Европы для выступлений или обмена
опытом с коллегами.



34 карты воспоминаний
Эти карты отражают ваши
воспоминания о времени,
проведённом с Моцартом.
Они позволяют вам совершать
действия и зарабатывать победные
очки и очки истории.



46 карт опусов
Эти карты представляют собой
работы маэстро, которые вы
спонсировали в течение его
жизни.



15 жетонов бонусов периодов
(по 3 на каждый из 5 периодов)
Эти жетоны отмечают переход
из одного периода в жизни Моцарта
в следующий и показывают бонус,
который активен в течение
текущего раунда.



16 жетонов королевских
дворов
Привлечь внимание наиболее
влиятельных дворов Европы
нелегко, однако ради
награды стоит попытаться.

II

Подготовка к игре



- 1** Поместите игровое поле в центре стола.
- 2** Положите маркер путешествий Моцарта на карту в город Зальцбург.
- 3** Отделите начальные карты от остальной колоды и отложите их в сторону. Затем разделите оставшиеся карты опусов и воспоминаний на 5 периодов (раундов). Если в игре меньше 4 игроков, уберите из каждого периода по одной карте опуса и воспоминания за каждого недостающего игрока. Затем перемешайте по отдельности карты каждого периода и положите их лицом вниз отдельно друг от друга возле игрового поля.
- 4** Возьмите по одному случайному жетону бонуса для каждого из периодов и поместите их на соответствующие колоды стороной с наградами вниз. Уберите оставшиеся жетоны бонусов в коробку.
- 5** Соберите 5 колод по порядку в одну так, чтобы 5-й период оказался в самом низу, а 1-й период — наверху.
- 6** Поместите первый жетон бонуса лицом вверх в ячейку бонуса периода на игровом поле. Затем раскройте первые 7 карт из колоды и расположите их вдоль верхнего края игрового поля. Карты опусов нужно размещать так, чтобы они закрывали нижнюю часть своего поля, а карты воспоминаний — верхнюю.
- 7** Выберите 2 из 4 композиторов, которые будут представлены в игре, и уберите жетоны оставшихся двух в коробку. Для первой партии мы рекомендуем Эйблера и Штадлера. Вы также можете взять композиторов наугад, положив их портреты лицом вниз и выбрав два из них. Поместите портреты двух выбранных композиторов в крайние левые ячейки зоны Реквиема. Затем возьмите все соответствующие им жетоны.

- 8** Перемешайте карты Констанции и случайным образом возьмите одну из них. Поместите жетоны Констанции в зоне Реквиема так, чтобы они закрывали указанные на карте ячейки инструментов, принимая во внимание количество игроков. Сложите в коробку оставшиеся карты и жетоны Констанции.

- 9** Перемешайте жетоны королевских дворов и случайным образом разместите 3 из них в соответствующих ячейках на карте Европы стороной с золотой рамкой вниз. Положите оставшиеся жетоны в отдельную ячейку на игровом поле.



Если в игре только 2 игрока, уберите из игры все жетоны композиторов с 3 и 4 точками. При игре втроём уберите жетоны с 4 точками. Если играют 4 игрока, ничего убирать не нужно.


Разделите оставшиеся жетоны каждого из композиторов в соответствии с указанными на них названиями частей Реквиема. Затем сложите из них стопки портретом вниз согласно их стоимости — самые дорогие жетоны будут находиться внизу стопок. Поместите стопки в соответствующие ячейки на игровом поле таким образом, чтобы все жетоны одного композитора находились в одном ряду. Каждого композитора можно будет узнать по соответствующему символу: восьмая нота  или шестнадцатая .

10 Перемешайте жетоны городов и случайным образом разместите их в соответствующих ячейках на карте Европы стороной с золотой рамкой вниз. Положите оставшиеся жетоны в отдельную ячейку на игровом поле.

11 Сложите монеты и фишки истории рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

12 Раздайте всем игрокам по личному планшету.

13 Каждый игрок помещает свой жетон щита в левом верхнем углу своего планшета (стороной с +50 вниз), берёт начальную карту опуса и 9 карт воспоминаний с изображением того же щита и кладёт их рядом. Затем игроки берут по 7 фишек Реквиема своего цвета и размещают их в ячейки инструментов на своих планшетах, после чего кладут одну нейтральную фишку Реквиема в ячейку духовых инструментов (самая верхняя).

14 Игроки размещают свои маркеры истории на каждой шкале в ячейках, отмеченных цифрой «2», и помещают маркер финансов на шкалу финансов в ячейку .

15 Случайным образом выберите первого игрока и передайте ему жетон первого игрока. Ходы в игре совершаются по часовой стрелке.

16 Игроки получают дукаты и размещают свои маркеры победных очков на шкале победных очков согласно очередности хода:

1-й игрок: 10 дукатов + 0 ПО

(положите ваш маркер слева от ячейки шкалы с 1 ПО)

2-й игрок: 11 дукатов + 0 ПО

(положите ваш маркер слева от ячейки шкалы с 1 ПО)

3-й игрок: 10 дукатов + 1 ПО

4-й игрок: 11 дукатов + 1 ПО

17 Игроки перемешивают свои начальные карты воспоминаний и кладут колоды лицом вниз рядом с личным планшетом. Затем каждый игрок берёт из своей колоды 4 верхние карты — это его стартовая рука.



III Ход игры

В популярном венском кафе у камина сидит Констанция. Чай успевает остыть, пока она ждёт людей, помогавших Моцарту деньгами на протяжении многих лет его карьеры. Она хочет задокументировать каждое мгновение его жизни, каждый эпизод с его угасанием, и покровители будут рады поделиться своими историями, чтобы произвести на неё впечатление.

Игра состоит из 5 раундов (периодов), описывающих различные этапы творческой жизни Моцарта. Каждый игрок по очереди взаимодействует с игровым полем, картами и личным планшетом с целью создать историю, в которой он предстанет наиболее влиятельным покровителем композитора и тем самым победит в игре. Каждый раунд состоит из основной фазы, в ходе которой игроки совершают свои ходы (4 хода в раунд), и фазы подготовки.

1 ОСНОВНАЯ ФАЗА

В начале каждого раунда игроки одновременно берут карты воспоминаний из своих колод до тех пор, пока в руке не будет 4 карты. За исключением первого раунда, каждый раунд игроки будут начинать с одной оставшейся картой из прошлого раунда.

В ходе игры вы будете брать и разыгрывать карты из личной колоды, состоящей из 9 карт воспоминаний. Каждый раз, когда игра предписывает вам взять карту, вы всегда должны брать её из своей колоды. Карты, которые вы сбрасываете во время игры, больше в игру не вернуться, поэтому их можно складывать в коробку или в стопку удалённых карт. Учтите, что у вас всегда будет 9 карт воспоминаний. В ходе игры вы сможете удалить слабые карты воспоминаний и заменить их на более сильные, однако общее число карт в вашей колоде не может быть выше или ниже 9.

Начиная с первого игрока, игроки ходят по часовой стрелке до тех пор, пока каждый не сделает 4 хода. Затем начинается фаза подготовки, а после неё — следующий раунд.

2 ХОДЫ ИГРОКОВ

В свой ход вы должны разыграть 2 карты из руки и вставить их в ячейки на своём планшете (стр. 14):

А Вставьте одну карту в ячейку в области событий в верхней части вашего планшета.

Эта карта определяет действия, которые вы можете выполнить в этот ход (см. «Действия», стр. 8 и 9). Если на карте изображено больше одного действия, вы можете выполнять их в любом порядке. Если в верхней части карты указана награда, вы получите её в ходе выполнения действия (см. «Карты воспоминаний», стр. 15).

Б Вставьте другую карту в ячейку в области истории в нижней части вашего планшета, прямо под картой, которую вы поместили в область событий. Эта карта даст вам очки истории в следующем раунде (см. «Фаза подготовки», стр. 10).



Разыграв таким образом 2 карты, выполните действие (или действия) на той карте, которую вы поместили в область событий.




Затем, если вы разыграли «Записать воспоминания» или «Заказать опус», сдвиньте оставшиеся карты в верхней части игрового поля вправо вместо взятых карт и заполните освободившиеся ячейки новыми картами из колоды. При появлении жетона бонуса на следующий период не заполняйте оставшиеся пустыми ячейки до начала следующего раунда (см. «Фаза подготовки», стр. 10).


Наконец доберите карты из своей колоды до 4. **Важно:** в конце третьего хода в каждом раунде вы берёте лишь одну карту (так как она — единственная оставшаяся карта в вашей колоде). В последний ход каждого раунда у вас в руке будет только 3 карты.


ОЧКИ ИСТОРИИ

В ходе игры вы будете зарабатывать очки истории 3 типов: таланта Моцарта, путешествия и композиции. Очки истории помогут вам пересказать свою историю Констанции, а также они имеют и практическое применение — ими вы расплачиваетесь за действия во время игры.

Зарабатывая очки истории, вы либо получаете их в виде фишек, либо отмечаете их на соответствующей шкале вашего планшета в зависимости от того, как вы их заработали. Тратя очки истории, вы можете возвращать фишки в резерв и/или снижать значение на соответствующей шкале в любой комбинации. Однако помните, что во время фазы подготовки все значения на шкалах сбрасываются до нуля, тогда как фишки истории могут переходить из раунда в раунд.



 Потратьте 2 очка таланта Моцарта, вернув фишки в общий резерв, либо сдвинув маркер на шкале очков истории этого типа на необходимое значение, либо скомбинировав оба способа.



 Переместите маркер на шкале путешествий Моцарта на 2 значения вправо.

 Получите 1 фишку композиции.





ПО ЖЕЛАНИЮ

В **любой** момент своего хода вы можете обменять:

  3 дуката на 1 фишку истории любого типа на ваш выбор.

  1 фишку истории на 1 дукат.

Выложив свои карты, но до выполнения каких-либо действий:

    Вместо получения награды и выполнения какого-либо действия на разыгранной карте воспоминания вы можете взять дукаты из банка в количестве, равном номеру текущего раунда (номер

раунда указан на жетоне бонуса периода на игровом поле). Вы можете выбрать этот вариант в том случае, если не можете или не хотите выполнять действия на карте, которую вы только что разыграли.

ДЕНЬГИ

Общий резерв монет рядом с полем — это банк. В ходе игры вы будете как получать из него деньги, так и возвращать их для оплаты. Игроки не могут передавать деньги друг другу. В любой момент игры вы можете обменять 5 монет номиналом 1 дукат на 1 монету номиналом 5 и наоборот.



1 дукат



5 дукатов

ДЕЙСТВИЯ

Рассмотрим 5 действий, которые вы увидите на картах воспоминаний.

ЗАПИСАТЬ ВОСПОМИНАНИЯ

Сделайте в своём дневнике запись о событиях, пережитых вместе с гением.



- ◆ Выберите 1 карту воспоминания с игрового поля.
- ◆ Заплатите стоимость этой карты в дукатах и очках истории (она указана в ячейке выбранной вами карты).
- ◆ Уберите из игры карту, которую вы поместили в область истории на своём планшете, и замените её на ту, которую купили.
- ◆ Сдвиньте карты вправо и заполните пустые ячейки в ряду карт на игровом поле.

ЗАКАЗАТЬ ОПУС

Моцарт был очень продуктивным композитором и в течение своей короткой жизни написал более 620 музыкальных работ. Вы заказывали ему написание новых опусов и оплачивали его труд. В результате этого он создавал прекрасные произведения, а ваш престиж как покровителя его гения существенно повышался.



- ◆ Выберите 1 карту опуса с игрового поля.
 - ◆ Заплатите стоимость этой карты в дукатах и очках таланта Моцарта, указанную в верхней части карты, а также стоимость, указанную в ячейке, которую занимает эта карта. Положите карту опуса перед собой.
 - ◆ Получите столько ПО, сколько указано на карте.
 - ◆ Получите дополнительные ПО, если на вашем планшете есть жетоны композиторов с символом того же типа опуса, который вы заказали.
- ◆ Сдвиньте карты вправо и заполните пустые ячейки в ряду карт на игровом поле.

ИСПОЛНИТЬ ИЛИ ПРОДАТЬ ОПУС

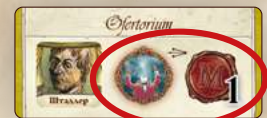
Получив заказанный опус, вы имеете полное право распоряжаться им так, как вам хочется, делясь талантом Моцарта со всеми, кто готов заплатить за это.



- ◆ Выберите имеющуюся у вас карту опуса, которую вы ещё не использовали в этом раунде (которая не повернута набок), и решите, хотите ли вы исполнить произведение либо же продать его.
- ◆ Заплатите стоимость вашего выбора в очках таланта Моцарта:



Если вы выбрали **исполнить** опус, получите столько денег, сколько указано на карте, после чего поверните её на 90°, чтобы случайно не исполнить или продать его снова в этом раунде.



Если вы выбрали **продать** опус, переместите свой маркер финансов и маркер победных очков в соответствии со значениями на карте, после чего уберите эту карту из игры (её больше нельзя продать или исполнить).

- ◆ Получите дополнительные ПО, если на вашем планшете есть жетоны композиторов с символом того же типа опуса, который вы выбрали для исполнения или продажи.

ОТПРАВИТЬСЯ В ПОЕЗДКУ

Моцарт побывал при многих влиятельных дворах Европы, где выступал перед знатью и элитой общества. Также он посещал театры и монастыри, общался с коллегами в городах Старого Света, зарабатывая деньги или перенимая опыт других мастро. Эти поездки стали возможны благодаря вашему участию.



◆ Решите, к какому городу или двору вы хотите передвинуть маркер путешествий Моцарта. Вы можете выбрать любой пункт назначения, пройдя через любое количество городов и/или дворов, однако в конце вы должны заплатить стоимость проезда по всем дорогам, по которым прошёл маркер. Выполнять действия вы можете только в конечной точке путешествия (а не в любом из мест по пути). Помните, что порой бывает выгоднее «отправиться» в то же самое место, где сейчас находится маркер путешествий Моцарта. В данном случае вам не придётся оплачивать стоимость путешествия.

◆ Достигнув точки назначения, вы также должны заплатить столько очков путешествия, сколько указано на жетоне конечной точки путешествия. Сразу же после этого вы получите награды и сможете выполнить указанные действия. Затем заберите этот жетон с игрового поля:



Королевские дворы. Получив награду, поместите перед собой этот жетон королевского двора. На нём также указана цель (королевская услуга), при достижении которой вы получите ПО в конце игры.



Города. Получив награду, положите жетон города сбоку от игрового поля.

РЕКВИЕМ

Есть предположение, что заказчиком заупокойной мессы Моцарта был граф Франц фон Вальзегг. Вдова Моцарта, Констанция, сделала всё возможное, чтобы после смерти её мужа эта работа была завершена и должным образом оплачена.



◆ Выберите пустую ячейку инструмента в той части Реквиема на игровом поле, которую вы желаете заказать.

◆ Возьмите соответствующую фишку Реквиема со своего планшета и получите награду, указанную в освободившейся ячейке. Поместите её в соответствующую часть Реквиема в свободную ячейку инструмента, выбрав сторону с символом того композитора, которого вы хотите нанять для работы.

◆ Выбрав композитора и часть Реквиема, вы должны заплатить стоимость жетона этого композитора, указанную в его верхней части, используя дукаты, очки композиции, а в некоторых случаях и сдвигая маркер финансов на своём планшете.

◆ Наконец получите награду, указанную на жетоне композитора, и положите его портретом вниз на ваш планшет в ячейку, из которой вы взяли фишку Реквиема. Помните, что, если на обороте жетона композитора есть награда, вы будете получать её каждый раз при выполнении указанных условий в течение всей игры.

В конце игры будет определён композитор, который внёс наибольший вклад в каждую из частей Реквиема, и игроки получат очки в соответствии со своим вкладом в каждую из частей (см. «Конец игры» на стр. 11).



Пример действия «Записать воспоминания». У Синего игрока 4 карты. Наступает его 3-й ход в раунде. Он разыгрывает карту, которая даёт ему возможность выполнить действие «Записать воспоминания», в область событий и ещё одну карту, которая даёт очко таланта Моцарта, — в область истории под сыгранной ранее картой. Игрок выполняет действие — покупает карту воспоминания с игрового поля (заплатив соответствующую цену) и удаляет карту из области истории, убирая её из игры, после чего помещает купленную карту в освободившуюся ячейку. Теперь он должен добрать карты из колоды до 4 в руке, но так как в ней осталась лишь 1 карта, игрок просто берёт её.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки (ПО) показывают степень заинтересованности Констанции вашей историей. Чем больше ПО вы заработаете, тем ярче ваше имя будет сиять в первой в мире биографии Моцарта.

Зарабатывая ПО, передвигайте свой маркер победных очков по шкале на игровом поле. Набрав больше 50 очков, переверните жетон щита стороной с +50 вверх. Набрав 100+ ПО, уберите щит с планшета.



Получите 2 ПО



Жетон щита

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Когда все игроки сделали по 4 хода (все ячейки для карт на личных планшетах заполнены), основная фаза текущего раунда заканчивается. После неё игроки наводят порядок на игровом поле и планшетах, обновляя их к следующему раунду или, если раунд был последним, к подсчёту очков (см. стр. 11).

3 ЛИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Шкалы очков истории

Сначала **верните все маркеры на шкалах очков истории на 0** (талант Моцарта, путешествие и композиция). Затем выставьте их на новые значения в соответствии с символами на картах в области истории на вашем планшете. Если какая-либо карта в этой области даёт вам победные очки, также обновите положение своего маркера победных очков на игровом поле.

Награды композитора

Если на жетонах композиторов, лежащих в ячейках инструментов вашего планшета, есть изображения наград в виде очков истории, получите эти награды и обновите соответствующие шкалы.

Финансы

В зависимости от положения маркера на шкале финансов вы также получите:



Деньги: указанное количество дукатов.



Очки истории: сдвиньте маркер одной из шкал очков истории по вашему выбору вперёд на одну ячейку.



ПО: продвиньте свой маркер победных очков на игровом поле на указанное количество ПО.

Бонус периода

Посмотрите, какое действие изображено на жетоне бонуса на игровом поле, и получите указанную награду **столько раз**, сколько таких символов действий изображено на картах, выложенных в области событий на вашем планшете.

Обновление карт

Поверните карты исполненных опусов обратно в исходное положение. Возьмите все карты из областей событий и истории и перемешайте их, сформировав колоду на следующий раунд.

Будьте внимательны! Перемешивая карты, **НЕ** замешивайте оставшуюся в вашей руке карту.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Карта Европы

После первого раунда переверните все жетоны городов и королевских дворов стороной с золотой рамкой вверх. В последующих раундах проверяйте и переворачивайте на эту сторону те, что ещё не перевёрнуты.

Затем заполните пустые ячейки городов и королевских дворов жетонами из соответствующих стопок стороной с золотой рамкой вниз в порядке возрастания чисел, указанных в пустых ячейках. Если у вас закончились жетоны городов, перемешайте использованные ранее и создайте новую стопку.

Ряд карт и жетон бонуса

Уберите из игры:

- ♦ жетон бонуса периода, который только что закончился;
- ♦ 4 карты в крайних правых ячейках ряда;
- ♦ все оставшиеся карты, лежащие на жетоне бонуса следующего периода (если такие остались).

Поместите жетон бонуса с верха колоды в ячейку бонуса на игровом поле стороной с наградой вверх (игроки смогут получить награду в конце следующего раунда).

Передвиньте оставшиеся в ряду карты вправо и заполните освободившиеся ячейки картами нового периода.

Ходивший первым игрок передаёт жетон первого игрока тому, кто сидит слева.

Конец игры IV

Моцарт внёс свой заключительный вклад в Реквием Ре минор, К. 626, будучи на смертном одре, в последние мгновения своей жизни. Несколько тактов «Лакримозы» – последнее, что гений записал на бумаге перед тем, как покинуть этот мир.

Завершив 5-й раунд игры, приступите к подсчёту ПО после обновления личных планшетов.

ЖЕТОНЫ КОРОЛЕВСКИХ ДВОРОВ

Проверьте условия, указанные на ваших жетонах королевских дворов. Помните, что каждый опус или часть Реквиема могут быть использованы для выполнения условий только одного жетона королевского двора. Если у вас несколько жетонов дворов с одинаковыми условиями, то вам понадобится отдельная «копия» каждого указанного объекта. Если таких «копий» не хватает, вы должны выбрать, условие какого двора вы выполняете. За каждое выполненное условие королевского двора вы получите столько ПО, сколько указано на жетоне.



Вы получите ПО, если у вас есть хотя бы 1 карта опуса каждого из указанных типов музыки. Проданные опусы не считаются. Для получения ПО каждый опус можно использовать только 1 раз.



У Синего игрока есть 2 жетона королевских дворов, один из которых даёт ПО за оперу и религиозную музыку, а другой – за опусы, заказанные в 1-м и 2-м раундах. У него есть также карта опуса «Bastien und Bastienne» из 1-го раунда. Игрок должен решить, для какого из жетонов учитывать этот опус, чтобы получить ПО.



Вы получите ПО, если хотя бы одна фишка Реквиема вашего цвета занимает указанную ячейку инструмента или части на игровом поле. Каждая фишка Реквиема может принести ПО только один раз.



У Жёлтого игрока есть 2 жетона королевских дворов, один из которых даёт ПО за струнные инструменты и вокал, а другой – за вклад в завершение частей *Sequentia* и *Sanctus*. Игрок должен решить, для какого из жетонов королевских дворов он будет учитывать эту фишку, чтобы получить ПО.

ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА РЕКВИЕМ

В каждой части *Реквиема* есть 2 значения ПО. Каждая фишка *Реквиема* будет оценена только по одному из двух значений. Для начала определите, какой из двух композиторов внёс больший вклад в ту или иную часть, подсчитав все фишки внутри части (включая нейтральные). Имейте в виду, что нейтральные фишки *Реквиема* учитываются при подсчёте большинства, однако за них не начисляются очки. За каждую фишку *Реквиема* вашего цвета с символом композитора, который внёс наибольший вклад в завершение части, вы получите большее значение ПО. За каждую фишку вашего цвета с символом другого композитора вы получите меньшее значение ПО. В случае ничьей между композиторами игроки получают **меньшее значение ПО.**



Сейчас оценивается часть *Sequentia*. Здесь 4 фишки с символом Эйблера – это больше, чем 2 фишки Штаглера. За каждую свою фишку с символом Эйблера игроки, выбравшие его, получат большее значение – 4 ПО, а за фишку с символом Штаглера – меньшее значение, то есть 2 ПО.

Синий игрок получит 8 ПО за 2 фишки Эйблера. Жёлтый игрок получит 4 ПО за 1 фишку Эйблера и 4 ПО за 2 фишки Штаглера. За нейтральную фишку Штаглера никто не получает ПО.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИСТОРИИ

Получите 1 ПО за каждые 2 очка истории, которые остались у вас к концу игры, включая как значения на шкалах, так и оставшиеся фишки истории.

ДЕНЬГИ

Получите 1 ПО за каждые 3 дуката, которые остались у вас к концу игры.



После завершения подсчёта игрок с наибольшим значением ПО становится победителем! В случае ничьей победителем становится тот, чьих фишек в зоне *Реквиема* больше. Если и в этом случае выходит ничья, победитель определяется по количеству карт опусов. Если и после этого победитель не определён, то победа делится между игроками с равным счётом.

Ниже представлено более подробное объяснение компонентов игры.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Всякого, будь то король или простолюдин, музыка Моцарта способна заморозить в то же мгновение, когда, зародившись в голове композитора, она переносится на бумагу. Его покровители стремятся поттить его память, финансируя написание зауспокойной мессы австрийского маэстро и вспоминая пережитые вместе с ним события.

Игровое поле является ключевым элементом игры и состоит из следующих зон:



1 Ряд карт опусов и воспоминаний
Карты опусов размещаются таким образом, чтобы закрыть нижнюю часть ячейки, тогда как карты воспоминаний должны закрывать верхнюю часть. В этих ячейках может быть указана стоимость (или награда) в очках таланта Моцарта, в других типах очков истории и/или дукатах, которую нужно прибавить к стоимости самой карты, чтобы взять её с поля (см. действия «Записать воспоминания» и «Заказать опус» на стр. 8).

2 Колода
Колода карт поделена на периоды с помощью жетонов бонусов.

3 Ячейка жетона бонуса периода
В эту ячейку помещается жетон бонуса текущего периода, чтобы все игроки могли увидеть награду, которую они получают в конце раунда.



4 Шкала победных очков (ПО)
Каждый игрок двигает вперёд свой маркер победных очков, когда получает ПО. Если игрок набирает 50+ ПО, он должен перевернуть жетон щита на своём планшете стороной с «+50» вверх и продолжать отмечать ПО с начала шкалы. Достигнув конца шкалы ещё раз, игрок просто убирает жетон щита со своего планшета.

5 Карта центральной Европы и путешествия Моцарта
Игроки тратят дукаты и очки путешествия, воссоздавая свои поездки по Европе с Моцартом и его выступления при дворах и в городских театрах. Эти выступления принесут славу и деньги не только музыканту, но и его покровителям, т. е. игрокам (см. действие «Отправиться

в поездку» на стр. 9). В начале игры ячейки королевских дворов и городов заполнены случайными жетонами соответствующих типов. Стопки жетонов королевских дворов и городов, которые не участвуют в игре, остаются лежать в своих ячейках **5a**.

6 Реквием
Это незаконченное произведение возвращает игроков к моменту, когда Моцарта уже не стало. В этой части игры покровители должны помочь Констанции, оплачивая работу других композиторов, дописывающих оставшиеся части *Реквиема*, которые не смог завершить Моцарт (см. действие «Реквием» на стр. 9). *Реквием* Моцарта поделён на 5 секций, которые называются «части». Каждая часть включает в себя партии как минимум 2 разных инструментов. *Реквием* в игре разделён на следующие части: **1** *Kyrie*, **2** *Sequentia*, **3** *Offertorium*, **4** *Sanctus* и **5** *Agnus Dei*. В каждой части указаны партии инструментов, которые ещё предстоит сочинить, однако некоторые из них могут быть закрыты жетонами Констанции в зависимости от числа игроков. Часть считается завершённой, как только к ней были написаны все партии инструментов.

Оплачивая работу композитора действием «Реквием», вы должны выбрать партию инструмента в какой-либо из частей и поместить свою фишку Реквиема в соответствующую ячейку на игровом поле. Вы можете выбирать только пустые ячейки. Если подходящих ячеек нет, вы должны выбрать другой инструмент или часть.

В нижней части этого раздела есть ячейки для жетонов композиторов для каждой части Реквиема. Здесь же отмечены символы восьмой  и шестнадцатой  ноты, которые помогают различать композиторов, и указаны награды (большая или меньшая) за их вклад в работу.

ЛИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Планшет отображает вашу историю проведённого с Моцартом времени за годы покровительства, а также вашу деятельность по финансированию Реквиема. Здесь представлены ваши воспоминания, заказанные вами опусы, затраты на путешествия и выступления в театрах и при дворах Европы. Он поможет вам рассказать Констанции о событиях прошлого.

Игроки используют личный планшет во время каждого раунда для размещения разыгрываемых карт, а также для учёта финансов и очков истории:



1 Область событий
В эти ячейки вы разыгрываете карты для выполнения действий. В самих ячейках есть подсказки о том, сколько карт вам нужно будет взять из своей колоды в конце хода.

2 Область истории
В эти ячейки вы разыгрываете карты для получения очков истории.

3 Шкалы очков истории
Нужны для учёта очков истории. Если вам нужно продвинуть маркер дальше максимального количества очков, оставьте его на крайнем делении и получите по 1 дукату за каждое деление выше максимума.

4 Личный запас
Складывайте свои деньги и фишки истории в эту область.

5 Памятка (стр. 7).

6 Шкала финансов
Если вам нужно продвинуть маркер за пределы шкалы, оставьте его на крайнем делении и получите по 2 ПО за каждое деление выше максимума.

7 Ячейки инструментов
Убирая фишки Реквиема из этой зоны и помещая их на игровое поле, получайте награду, изображённую в ячейке, с которой вы взяли фишку. Затем поместите в эту ячейку жетон выбранного вами композитора. Некоторые из этих жетонов могут давать вам награды в различные моменты игры.

8 Колода карт воспоминаний и карты опусов
Держите колоду воспоминаний и карты опусов рядом с вашим планшетом.

КАРТЫ

Вы получаете карты воспоминаний и карты опусов, выполняя действия «Записать воспоминания» и «Заказать опус», как описано на стр. 8.

КАРТЫ ВОСПОМИНАНИЙ

Сопровождая Моцарта, вы своими глазами видели, как творится история. Вы побывали среди аристократов, встретили людей всех слоёв общества, вкусили все прелести этой жизни, от банальных званных вечеров до гистого духовного экстаза.

Эти карты символизируют записи в личных дневниках покровителей о поручениях, поездках и в целом о событиях, связанных с композитором. Со временем они станут важными историческими документами и помогут нам понять ход жизни Моцарта. Эти карты составляют вашу личную колоду, которой вы и будете играть. С помощью действия «Записать воспоминания» вы можете улучшить свою колоду.

На картах воспоминаний можно увидеть следующее:

- 1 Награда**
Разыгрывая карту воспоминания в область событий на своём планшете, вы получаете награду, указанную на карте. Наградой могут быть деньги и/или продвижение по шкале очков истории на вашем планшете. Не все карты воспоминаний дают награду.
- 2 Действия**
Эти символы отображают действия, которые вы можете выполнить, сыграв эту карту в область событий на своём планшете (см. «Действия» на стр. 8).
- 3 Период**
Показывает, к какому периоду относится карта, что упростит сортировку во время подготовки к игре. На начальных картах игроков вместо цифр изображены щиты их цветов.
- 4 Очки истории**
Эти символы отображают очки истории и/или победные очки, которые вы получите во время фазы подготовки (стр. 10), если разыграете карту в область истории на своём планшете.



КАРТЫ ОПУСОВ

Моцарт был одним из самых продуктивных композиторов в истории – его перу принадлежит более 620 работ. Он постоянно получал заказы, и теперь мудрое управление его музыкальным наследием станет залогом вашего успеха как его покровителя.

Заказывая опусы Моцарта для себя, вы должны будете оплатить их, однако при этом повысите свой престиж, а после их исполнения или продажи получите другие бонусы в качестве компенсации (см. действие «Исполнить или продать опус» на стр. 8).

На картах опусов можно увидеть:

- 1 Стоимость**
Эту карту можно получить с помощью действия «Заказать опус» (стр. 8). Помимо стоимости, указанной в ячейке, которую на игровом поле занимает карта, вы должны будете заплатить стоимость, указанную на самой карте, — в дукатах и/или в очках таланта Моцарта.
- 2 Моментальная награда**
Карты опусов дают вам ПО сразу после того, как вы их приобретаете.



3 Название
Название, тип и год сочинения опуса.

4 Тип
Карты опусов бывают 4 типов:



Оперная музыка



Религиозная музыка



Симфония



Камерная музыка



На начальных картах опусов изображён портрет Марии Анны Моцарт, сестры Вольфганга Амадея. Будучи женщиной, она сама не могла добиться признания как композитор в ту эпоху, однако сыграла важную роль в обучении своего младшего брата, что и отражено в этих картах.

5 Период
Показывает, к какому периоду относится карта, что упрощает сортировку при подготовке к игре и подсчёт ПО за жетоны королевских дворов в конце игры. У начальных карт игроков вместо цифр изображены щиты их цветов.

6 Исполнение
Стоимость действия «Исполнить» (стр. 8) и награда, которую получит игрок, выполнив его.

7 Продажа
Стоимость действия «Продать» (стр. 8) и награда, которую получит игрок, выполнив его.

Важно: продав опус, вы убираете его карту из игры и не учитываете её при подсчёте ПО за жетоны королевских дворов.

ЖЕТОНЫ

Прибытие Моцарта в город было событием, которое случается раз в жизни. Все хотели увидеть его, а вино лилось рекой и при дворах, и в захолустных тавернах. У гения было много поводов для путешествий, однако транспорт, проживание и прочие потребности обходились дорого. Музыкант мог позволить себе такие гостые поездки только благодаря своим покровителям.

ЖЕТОНЫ БОНУСОВ ПЕРИОДОВ

Эти жетоны отмечают ход времени и показывают, какой бонус активен в данном раунде. Они служат разделителями в колоде между картами разных периодов. В начале каждого раунда/периода соответствующий жетон кладётся на игровое поле, чтобы показать бонус, который игроки получают за выполнение определённых действий в ходе основной фазы раунда.

На этих жетонах указаны:

1 Период
Эта часть жетона показывает номер и даты периода, к которому относится жетон, что упрощает сортировку во время подготовки к игре.

2 Иллюстрация

3 Награда
Символ действия и награды, которые выдаются в ходе фазы подготовки (стр. 10). Вы получите указанную награду столько раз, сколько указанное на жетоне действие встречается на картах, разыгранных вами в область событий на личном планшете.



ЖЕТОНЫ КОРОЛЕВСКИХ ДВОРОВ

Моцарт провёл полжизни при дворах королей, императоров и епископов. Когда он был ещё ребёнком, императрица Мария Терезия Австрийская усадила его к себе на колени и подарила ему поцелуй в благодарность за музыку, которую маленький Амадей сыграл для неё.

Привлечь внимание сильных мира сего при влиятельных дворах Европы тяжело, однако ради выгоды стоит попытаться. Вы получаете такие жетоны при выполнении действия «Отправиться в поездку» (стр. 9) и держите их у себя до конца игры и подсчёта победных очков.

На жетонах королевских дворов указаны:

- 1 Стоимость**
Чтобы получить жетон королевского двора, нужно заплатить его стоимость в очках путешествия.
- 2 Моментальная награда**
Получив жетон, тут же возьмите указанное количество монет, ПО и/или фишек истории.
- 3 Золотая рамка**
На одной из сторон каждого жетона есть золотая рамка. Когда жетон лежит такой стороной вверх, моментальная награда за него будет выше.
- 4 Награды в конце игры**
В конце игры вы получите ПО за опусы, которые приобрели, или за участие в завершении *Реквиема* (см. «Жетоны королевских дворов» на стр. 11).



ЖЕТОНЫ ГОРОДОВ

Жизнь при дворе была привычна для Моцарта. Но, несмотря на то что он был успешным молодым композитором, его бестактность и ребячество осложняли её. К счастью, он всегда мог найти повод уехать, чтобы посетить другие города и побывать везде: от самых шумных и самых скромных театров до больших и малых церквей, где он мог поднять себе настроение музыкой или завести откровенной роман.

На жетонах городов указаны:

- 1 Стоимость**
Чтобы добраться до города, вам нужно заплатить стоимость поездки в очках путешествия и/или в очках таланта Моцарта.
- 2 Моментальная награда**
Взяв жетон, тут же получите указанное количество фишек истории, дополнительные действия (которые можно выполнить сразу, заплатив соответствующую цену), дукаты и/или ПО. Собрав награду, положите жетон сбоку от игрового поля.
- 3 Золотая рамка**
На одной из сторон каждого жетона есть золотая рамка. Когда жетон лежит такой стороной вверх, моментальная награда за него будет выше.



ЖЕТОНЫ КОМПОЗИТОРОВ

После кончины музыкального гения его вдова Констанция и покровители её мужа взяли на себя задачу найма доверенных композиторов – они и допишут те части Реквиема, которые Моцарт не смог закончить. Франц, Якоб Фрейштадлер, Йозеф Эйблер и Франц Ксавер Зюсмайер были последователями и лучшими учениками Моцарта. Кроме них был ещё аббат Максимилиан Штадлер, который приходился близким другом Моцарту и Йозефу Гайдну.

На жетонах композиторов можно увидеть:

- 1 Имя и портрет**
Имя и портрет композитора находятся на рубашке жетона, тогда как на его лице указано только имя.
- 2 Часть**
Жетоны композиторов распределены по разным частям Реквиема.
- 3 Стоимость**
Чтобы композитор начал работу над незаконченной частью Реквиема, нужно оплатить её в дукатах, очках композиции и, при необходимости, сдвинуть маркер вниз по шкале финансов.
- 4 Моментальная награда**
Сразу же получите указанную на жетоне награду, после чего поместите жетон лицом вниз в ту ячейку инструментов на вашем планшете, с которой вы взяли фишку Реквиема.
- 5 Повторяющиеся награды**
Некоторые жетоны композиторов позволяют получить награды несколько раз в определённые моменты игры. Это указано на рубашке жетона и отмечено символом ∞ на его лице для напоминания.

В игре есть три типа повторяющихся наград:

- 2 Награды части *Sequentia*:**
Подвиньте маркер вправо на 1 деление указанной шкалы очков истории во время фазы подготовки.
- 3 Награды части *Offertorium*:**
Каждый раз, когда вы заказываете, исполняете или продаёте опус указанного типа, получите ПО.
- 5 Награды части *Agnus Dei*:**
Каждый раз, выполняя действие указанного типа, вы можете выполнить его ещё раз (заплатив стоимость как обычно).
- 6 Количество игроков**
На лице некоторых жетонов можно увидеть подобные точки. С их помощью можно понять, какие жетоны нужно убрать во время подготовки к игре в зависимости от количества игроков (пункт 7).



Синий игрок выполняет действие Реквиема, заказывая Эйблеру партию ударных инструментов для части *Sequentia*. Он перекладывает свой маркер Реквиема на игровое поле, платит стоимость выбранного жетона Эйблера и кладёт этот жетон (портретом вверх) на свой планшет. Теперь в фазе подготовки игрок будет получать бонусное очко путешествия.

Рассказ Шиканедера – Биночная игра

VI

Этануэль Шиканедер был другом семьи, а также известным актёром, импресарио и драматургом, который сотрудничал с Моцартом при создании своего величайшего произведения: оперы «Волшебная флейта». Музыка была написана Моцартом, а слова – либретто – Шиканедером. К несчастью, Моцарт умер всего через несколько недель после премьеры. Шиканедер был безутешен. Узнав о трудном финансовом положении Констанции, он отдавал ей вырубку от показов «Волшебной флейты».

В игре Шиканедер представлен в виде «солиста», с которым вы будете соперничать. У него с самого начала есть преимущество перед вами, поскольку деньги от «Волшебной флейты» уже переданы Констанции. Ваша задача — рассказать свою историю сотрудничества с Моцартом наилучшим возможным образом и внести весомый вклад в завершение Реквиема, чтобы затмить Шиканедера. Когда в правилах ниже будет упоминаться «солист», под ним подразумевается Шиканедер, ваш виртуальный соперник.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке к одиночной игре следуйте тем же указаниям, что и при подготовке к обычной игре вдвоём, но с некоторыми отличиями, которые описаны ниже.

3 Отделите начальные карты от остальной колоды и отложите их в сторону. Затем разделите оставшиеся карты опусов и воспоминаний на 5 периодов. Поскольку в игре только 2 «игрока», уберите по 2 случайные карты опусов и 2 случайные карты воспоминаний из каждого периода. Затем перемешайте карты для каждого периода по отдельности и разместите пять получившихся колод лицом вниз возле игрового поля.

7 Выберите одного из композиторов и отложите жетоны остальных в коробку. Убирать из игры какие-либо жетоны выбранного композитора не нужно.

Разделите жетоны выбранного композитора в соответствии с указанными на них названиями частей Реквиема. Затем сложите из них стопки портретом вниз согласно их стоимости — самые дорогие жетоны будут находиться внизу стопок. Поместите каждую стопку в соответствующей ей части Реквиема в верхнем ряду композитора с символом восьмой ноты ♫.

8 Перемешайте карты Констанции и возьмите одну из них случайным образом. Разместите жетоны Констанции, накрывая ячейки инструментов Реквиема, отмеченные на карте по схеме для игры вдвоём. Сложите оставшиеся карты и жетоны Констанции в коробку.

12 **13** **14** Подготовьте свою игровую зону по обычным правилам. Для солиста возьмите личный планшет и разместите маркеры Реквиема. Солист не пользуется очками истории, поэтому шкалы на его личном планшете можно игнорировать. Затем соберите колоду солиста из 9 карт в зависимости от выбранного уровня сложности:


- ♦ **Лёгкий:** используйте карты солиста под номерами 1–9 и уберите карты 10 и 11 обратно в коробку.
- ♦ **Средний:** используйте карты солиста под номерами 1–7, 9 и 10 и уберите карты 8 и 11 обратно в коробку.
- ♦ **Тяжёлый:** используйте карты солиста под номерами 1–7, 10 и 11 и уберите карты 8 и 9 обратно в коробку.

15 Возьмите жетон первого игрока. Он будет с вами до конца игры, т. е. вы всегда будете первым игроком.

16 Разместите маркеры очков истории на шкалах истории своего планшета на отметке 2, однако для солиста этого делать не нужно. Положите свой маркер победных очков и маркер победных очков солиста рядом со шкалой победных очков на игровом поле (оба игрока начинают игру с 0 ПО). Возьмите 10 дукатов.

Поместите маркер финансов солиста на его планшете согласно выбранной вами сложности:

♦ **Лёгкий:** ячейка с 0 дукатов.

♦ **Средний:** ячейка с  2

♦ **Тяжёлый:** ячейка с  4  1  1

17 Перемешайте свои начальные карты воспоминаний и сложите получившуюся колоду рядом с планшетом. Возьмите 4 карты из своей колоды.

Перемешайте колоду карт солиста и положите её лицом вниз рядом с его планшетом.



ХОД ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Ваш ход проходит так же, как в обычной игре. Делая ход за солиста, учитывайте следующие особенности:

КАРТЫ СОЛИСТА

Солист играет особой колодой карт, на которых изображено следующее:

Действия

Эти символы обозначают, какие действия солист выполнит, когда разыграет эту карту в область событий своего планшета (см. «Действия солиста»).

Описание действий

Нижняя часть карты разделена на три столбца, значения которых привязаны к определённым действиям.

- ◆ Левый столбец указывает, какую карту опуса или воспоминания возьмёт солист с игрового поля (левую или правую) при выполнении действий «Записать воспоминания», «Заказать опус» или «Исполнить или продать опус».
- ◆ Средний столбец указывает направление движения маркера путешествия Моцарта и количество королевских дворов, которые он посетит при выполнении действия «Отправиться в поездку».
- ◆ Правый столбец указывает, какую часть (◆ — ♠) и инструментальную партию (сверху вниз или наоборот) он выберет при выполнении действия «Реквием».



ДЕЙСТВИЯ СОЛИСТА

Солист не набирает карты в руку. Вместо этого он разыгрывает верхнюю карту своей колоды в область событий и следующую карту — в область истории.

Когда солист разыграл 2 карты, выполните действие на карте в области событий согласно следующим правилам:

Записать воспоминания



Посмотрите на стрелку в левом столбце карты в области истории на планшете солиста, чтобы определить, какую карту воспоминания он возьмёт с игрового поля: либо крайнюю правую, либо крайнюю левую.

Если выбранная им карта даёт ПО при розыгрыше в область истории (нижняя часть карты), солист тут же их получает. Взяв карту (без уплаты её стоимости), солист выполняет действия на ней, после чего эта карта убирается из игры.

Заказать опус



Посмотрите на стрелку в левом столбце карты в области истории на планшете солиста, чтобы определить, какую карту опуса он возьмёт с игрового поля: либо крайнюю правую, либо крайнюю левую. Солист берёт карту без уплаты её стоимости.

Солист получает ПО, указанные на карте опуса, и перемещает маркер победных очков на игровом поле согласно полученным ПО. После этого карта опуса убирается из игры.

Исполнить или продать опус



Посмотрите на стрелку в левом столбце карты в области истории на планшете солиста, чтобы определить, какую карту опуса из ряда карт на поле он продаст: либо крайнюю правую, либо крайнюю левую.

Солист никогда не исполняет опусы и всегда выбирает продать их. Передвиньте его маркер финансов и маркер победных очков в соответствии со значениями, указанными на карте опуса. После этого карта опуса убирается из игры.

Помните: если маркер финансов солиста находится в верхней ячейке шкалы финансов, он, как и живой игрок, будет получать 2 ПО каждый раз, когда маркер нужно будет подвинуть выше.

При выполнении этих трёх действий, если на игровом поле нет карт воспоминаний (для действия «Записать воспоминания») или карт опусов (для действий «Заказать опус» и «Исполнить или продать опус»), то солист просто не совершает это действие.

Отправиться в поездку



Посмотрите на стрелку в среднем столбце карты в **области истории** на планшете солиста, чтобы определить, в каком направлении будет перемещаться маркер путешествий Моцарта. Число возле стрелки означает количество **королевских дворов**, которые солист посетит (0, 1 или 2) в порядке, указанном стрелкой.

Солист сопровождает Моцарта по королевским дворам, проходя через города абсолютно бесплатно. Найдите маркер путешествий Моцарта и двигайте его от одного королевского двора к другому согласно нумерации городов и королевских дворов по возрастанию или убыванию, как указывает стрелка, до тех пор, пока маркер не пройдёт нужное количество королевских дворов. Считайте только те королевские дворы, на которых ещё остались жетоны (игнорируйте пустые ячейки дворов).

Если маркер путешествий Моцарта достигнет города Мюнхен (11), он пойдёт дальше в Зальцбург (1) и наоборот.

Если маркер путешествий Моцарта останавливается на ячейке королевского двора с жетоном в ней, солист будет считать это за первое «посещение», если необходимо посетить хотя бы один королевский двор. Если маркер проходит 1 или 2 ячейки королевских дворов с жетонами в них в случае, когда необходимо посетить более 1 королевского двора до пункта назначения, то солист берёт все жетоны королевских дворов на своём пути.

Королевские дворы: возьмите жетон королевского двора и положите его рядом с планшетом солиста (за эти жетоны будут начисляться очки в конце игры).

Города: когда солист проходит через города, сбрасывайте все жетоны городов на его пути, не применяя их эффекты.

На некоторых картах может быть указано, что солист не посетит **ни одного двора** (цифра **0** на карте). В этом случае действие не выполняется и маркер приключений Моцарта остаётся на месте.

Если во время выполнения действия (в его начале или после посещения 1-го королевского двора в том случае, когда нужно посетить 2) на карте не осталось жетонов королевского двора, действие тут же заканчивается.

Реквием



Посмотрите на стрелку в правом столбце карты в области истории на планшете солиста, чтобы определить, партию какого инструмента солист добавит в *Реквием*: либо ближайший к верхней части зоны *Реквиема*, либо ближайший к нижней. Цифра возле стрелки определяет часть (♠ – ♠), которую солист будет дополнять.

Без уплаты стоимости солист кладёт свою фишку *Реквиема* на указанную партию инструмента в соответствующей части стороной с шестнадцатой нотой вверх. Если в части не осталось свободных ячеек, выберите следующую часть справа, где есть свободные ячейки (или часть слева, если в тех, что справа, не осталось мест).

Солист тут же получает ПО согласно меньшему значению награды за часть, в которую он поместил фишку *Реквиема*, — измените позицию его маркера на шкале победных очков. Помните, что в конце игры он также будет получать ПО за завершение *Реквиема*.

Если у солиста не осталось фишек *Реквиема* (все 7 были использованы), это действие не выполняется.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

В эту фазу солист просто убирает карты из планшета и снова перемешивает свою колоду. Для вас фаза подготовки проходит по правилам обычной игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Подсчитайте свои очки по обычным правилам.

Солист подсчитывает очки, заработанные им во время игры, а также:

1. Полученные им жетоны королевских дворов: он получает очки за все жетоны королевских дворов, полученные им в ходе игры, вне зависимости от того, были ли выполнены их требования или нет.

2. Очки за *Реквием* как в обычной игре.

Солист не получает очки за **3-й** и **4-й** разделы подсчёта очков («Завершение истории» и «Деньги»), так как он не пользуется очками истории и дукатами.



Заказать опус

Это действие можно встретить на картах воспоминаний. На некоторых жетонах композиторов также есть этот символ, и они позволяют выполнить это действие в качестве награды.



Записать воспоминания

Это действие можно встретить на картах воспоминаний. На некоторых жетонах городов также есть этот символ, и они позволяют выполнить это действие в качестве награды.



Реквием

Это действие можно встретить на картах воспоминаний. На некоторых жетонах композиторов также есть этот символ, и они позволяют выполнить это действие в качестве награды.



Исполнить или продать опус

Это действие можно встретить на картах воспоминаний. На некоторых жетонах композиторов также есть этот символ, и они позволяют выполнить это действие в качестве награды. Этот символ будет разделён на действия «Исполнить» и «Продать» на картах опусов и на некоторых жетонах городов.



Исполнить Продать



Отправиться в поездку

Это действие можно встретить на картах воспоминаний. На некоторых жетонах композиторов также есть этот символ, и они позволяют выполнить это действие в качестве награды.



События

Это область вашего личного планшета с ячейками, в которые вы будете вставлять разыгранные карты воспоминаний, чтобы выполнять действия и получать награды.







История

Это область вашего личного планшета с ячейками, в которые вы будете вставлять разыгранные карты воспоминаний, чтобы получать очки истории.




Очки истории

Очки таланта Моцарта , путешествия , и композиции , а также универсальные очки .




Фишки истории

Получите фишки таланта Моцарта, путешествия и композиции. **Универсальные фишки** : вы сами можете выбрать тип фишек истории.



Изменения на шкалах истории

Сдвиньте (вправо или влево) маркер шкалы очков таланта Моцарта, путешествия либо композиции на своём планшете на указанное число делений. **Универсальные очки** : вы сами можете выбрать, маркер какой шкалы продвинуть вправо.



Каждый раз, когда маркер любой из шкал истории должен продвинуться дальше последнего деления, получите 1 дукат за каждое деление, которое должен был бы пройти ваш маркер.



Финансы

Измените положение (вверх или вниз) маркера на шкале финансов своего планшета.



Каждый раз, когда маркер шкалы финансов должен продвигаться выше последнего деления, получите 2 ПО за каждое деление, которое должен был бы пройти ваш маркер.

Опус может относиться к одному из четырёх типов:



Оперная музыка



Религиозная музыка



Симфония



Камерная музыка

Инструменты Реквиема



Духовые



Ударные



Струнные



Вокал



Орган

Начальные карты опусов



Победные очки (ПО)

Продвиньте свой маркер победных очков на столько делений, сколько указано в награде.



Деньги

Цифра на этом символе показывает, сколько дукатов нужно заплатить (**красным**) или получить (**чёрным**), в зависимости от эффекта.



Цифры

Если у символа нет цифры рядом с ним, подразумевается единица того или иного ресурса.

Если у символа **красная** цифра, это означает, что вы должны потратить указанное количество ресурса.

Если цифра **чёрная**, это означает, что вам нужно получить указанное количество.



Такие символы можно увидеть на фишках Реквиема и в зоне композиторов Реквиема на игровом поле. Восьмая нота ♫ обозначает композитора в верхнем ряду. Шестнадцатая нота ♫ обозначает композитора в нижнем ряду.

АВТОРЫ

Игра Жерара Асенси и Феррана Ренальи
Иллюстрации Энрике Короминаса, Джареда Бландо и Давида Эсбри
Графический дизайн: Meeples Foundry
Перевод на английский: Энди Кэмпбелл
Деревянные и картонные компоненты: BG FX
Корректоры: Мария Питарке и Уильям Ниблинг
Редактор и разработчик: Давид Эсбри
Музыкальные руководители: Давид Сисо и Ана Пуче

Тестировщики: Альберт Рейез, Антонио Мунуас, Карлос Ромеро, Дани Гарсия, Давид Бернал, Давид Герас, Элои Пуядас, Герман П. Миллан, Хорхе П. Барросо, Кортес Серрано, Линус Гаррига, Рогер Каньяделл и Виктор Самитьер.

Особая благодарность Педро Сото за то, что одолжил нам фишку и кубик .

Памяти

Хосепа Ренальи и Англи

Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Дмитрий Баранчиков
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Жанна Олыва
Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартачан
Руководитель проекта: Артём Савельев
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «GaGa Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Такой жетон города позволит вам немедленно **продать** опус религиозной музыки. Если вы решите выполнить действие «Продать», выполните его как обычно, заплатив стоимость и получив соответствующую награду, а также продвиньте маркер финансов на 2 деления вверх.



Такой жетон города позволит вам немедленно **исполнить** опус религиозной музыки. Если вы решите выполнить действие «Исполнить», выполните его как обычно, заплатив стоимость и получив соответствующую награду, а также получите 7 дукатов.



Получите 2 ПО за каждый имеющийся у вас опус камерной музыки.



Получите 3 ПО за каждый имеющийся у вас опус религиозной музыки.



Поместив фишку Реквиема в любую ячейку духовых инструментов в какой-либо части Реквиема, добавьте нейтральную фишку Реквиема в любую свободную ячейку **той же части**. В конце игры нейтральные маркеры учитываются при подсчёте большинства, однако никто не получит за них очков.



Символ повторяющейся награды. Награда этого композитора может быть получена несколько раз в ходе игры.



Награды части Sequentia: продвиньте маркер вперёд на 1 деление указанной шкалы истории во время фазы подготовки.



Награды части Offertorium: получите ПО за заказ, исполнение или продажу карты опуса указанного типа.



Награды части Agnus Dei: каждый раз, когда вы выполняете действие указанного типа, вы можете выполнить его ещё раз (оплатив стоимость по обычным правилам).