МАЯТНИК

РАЗРАБОТЧИК: ТРЕВИС ДЖОНС ХУДОЖНИК: РОБЕРТ ЛИСК

В сотворённом богами мире — Дю́нье — не было порядка. В нём царила жестокость, и лишь сильнейшие выживали, влача жалкое существование. То было время хаоса.

Драконы стали ужасающей силой, не имеющей равных, и захватили власть в Дюнье. Они постепенно навели порядок в мире, всё ещё полном страданий и бед. То было время тьмы.

В конце концов один человек по имени Сурсиль привлёк внимание Гаэля, бога времён года и хранителя времени. Гаэль поделился своей властью с Сурсилем, сделав его бессмертным, и Сурсиль низверг деспотичные законы драконов. Он стал Вечным Королём и столетиями правил Дюньей, поддерживая в ней мир. То было время порядка.

Но недавно Вечный Король пропал, и его империя пришла в упадок. Никто не знает, куда он исчез и какая судьба его постигла, хотя ходят разные слухи. Политические нити, за которые он незаметно и искусно тянул годами, начали рваться, и наступил кризис власти. Этим ознаменовалось время перемен.

Поделившись с Вечным Королём своей властью, Гаэль также выковал огромные железные часы и поставил их на главной площади Монбриелля. Он провозгласил, что эти часы будут идти, покуда правит Вечный Король. С исчезновением Сурсиля часы остановились. Железный маятник намертво застыл за гравированным стеклом, и его ничем нельзя было сдвинуть с места. Легенда гласит, что, когда найдётся правитель, который станет настоящим преемником Вечного Короля, он отправится на главную площадь, раскачает маятник и запустит железные часы, ознаменовав тем самым начало новой эры.

В игре «Маятник» участники выступают в роли влиятельных господ, борющихся за право стать преемником Вечного Короля и настоящим правителем Дюньи. Игроки управляют работниками, плетут интриги и расширяют свои владения в режиме реального времени, чтобы получить ресурсы, голоса и продвинуться как можно дальше по четырём победным шкалам: власти, престижу, популярности и славному достижению. Не тратьте попусту время: игрок, больше всех подходящий на звание преемника во время финального совета, будет провозглашён новым вечным правителем!

«Маятник» — стратегическая игра в режиме реального времени для 1—5 участников, в которой отсутствуют ходы. Само время служит игрокам ресурсом при выработке победной стратегии, и они будут тратить его на выполнение различных действий, анализ и планирование. Но быть самым быстрым не всегда лучше! Победителем станет тот, кто наиболее эффективно распоряжается своим временем, а не тот, кто действует быстрее всех.

Основная механика «Маятника» может отличаться от знакомых вам стратегических настольных игр. За исключением повторяющейся фазы совета, в «Маятнике» отсутствует деление на ходы, по очереди выполняемые участниками. Каждый игрок выполняет действия сам по себе, поэтому важно, чтобы все участники хорошо знали правила. Если в партии участвует хотя бы один новичок, настоятельно рекомендуем отыграть как минимум один раунд без ограничений времени (см. ***«Игра без ограничений времени»*** **на с. 20).**

СОСТАВ ИГРЫ

- (А) Игровое поле
- (Б) Планшет совета
- (В) 5 двусторонних планшетов игроков
- (Г) 10 жетонов «10 голосов» (по 2 на игрока)
- (Д) Планшет со шкалой времени (используется по желанию)
- (Е) Памятка по правилам игры

КАРТЫ

- 5 памяток по усложнённым персонажам

- 5 памяток по действиям (по 1 на игрока)

- Памятка по совету

- 56 карт провинций

- 10 карт достижений

- 40 карт интриг (по 4 на персонажа)

- Карта награды совета «Большой работник»

- 25 карт наград совета

- 5 карт финальных наград совета

ПЛАСТИКОВЫЕ ФИШКИ

- 15 обычных работников (по 3 на игрока)

- 10 больших работников (по 2 на игрока)

- 20 фишек ПО (по 4 на игрока)

- 5 шестиугольных маркеров привилегий (по 1 на игрока)

- 5 восьмиугольных маркеров достижений (по 1 на игрока)

- 150 кубиков ресурсов (по 50 штук 3 видов, по 10 штук каждого вида на игрока)

- 50 фишек голосов

- 3 маркера времени

- Фишка славного достижения

- Фишка времени (используется при игре без ограничений времени)

ТАЙМЕРЫ (ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ)

Фиолетовый 3-минутный таймер

Зелёный 2-минутный таймер

Чёрный 45-секундный таймер

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле ((А)) в центр стола, выбрав сторону в зависимости от числа участников: одна сторона предназначена для игры с 1—3 участниками, другая — для игры вчетвером или впятером.
2. Положите планшет совета ((Б)) рядом с игровым полем, а около него — памятку по совету.
3. Поставьте на игровое поле 3 таймера — на кружки́ с золотой рамкой в верхнем ряду каждой из областей, соответствующей цвету таймера. В фиолетовой области действий по 2 кружка в каждом ряду — вы можете поставить таймер на любой кружок в верхнем ряду. Разложите 3 фиолетовых маркера времени — по 1 на оставшиеся незанятыми кружки в фиолетовой области действий.
4. Перемешайте 10 карт достижений и сложите их в стопку лицевой стороной вниз на предназначенном месте на игровом поле. Откройте верхнюю карту, поместите в ячейку рядом и положите на неё фишку славного достижения.

КАРТЫ ПРОВИНЦИЙ

5. Перемешайте карты провинций и сложите их в стопку лицевой стороной вниз в области провинций на игровом поле. Откройте 4 верхние карты и выложите их в ячейки рядом.

КАРТЫ НАГРАД СОВЕТА

6. Положите карту награды совета «Большой работник» на соответствующее место планшета совета. У этой карты особая (жёлтая) рубашка, чтобы её было легче отличить от других.
7. Перемешайте 5 карт финальных наград совета (с символом трофея в верхнем левом углу на лицевой стороне и рубашкой красного цвета). Положите их лицевой стороной вниз в левую верхнюю ячейку планшета совета. Это нижняя часть колоды — 5 карт, доступных в 4-й фазе совета.

   Перемешайте 25 карт наград совета и верните 10 случайных в коробку. Выложите 5 из оставшихся карт лицевой стороной вверх в пустые ячейки на планшете совета, а последние 10 карт положите лицевой стороной вниз на 5 карт финальных наград совета.

Поскольку «Маятник» является игрой в режиме реального времени, очень важно, чтобы у всех участников был свободный доступ к игровому полю. Выше изображена предлагаемая раскладка, но вы можете подготовиться к партии по-своему, с учётом особенностей вашей игровой зоны. Главное, чтобы каждый участник свободно дотягивался до игрового поля и своего планшета.

ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берёт памятку по действиям, 2 жетона «10 голосов», фишки победных очков (по 1 фишке красного, синего, жёлтого и серого цвета), набор кубиков ресурсов (по 10 кубиков красного, жёлтого и синего цвета) и 10 фишек голосов (фиолетовых). Это личный запас игрока, который будет ограничен в ходе партии. Все неиспользуемые компоненты уберите в коробку. Каждый игрок любым образом выбирает себе персонажа и получает его планшет. Одна сторона планшета — базовая, другая — для опытных участников. Первые партии мы советуем играть на базовой стороне.

1. Над именем персонажа на его планшете изображён символ. Игроки берут по 4 начальные карты интриг с соответствующим символом. Уберите все неиспользуемые карты интриг в коробку.
2. Игроки кладут планшеты персонажей перед собой, а рядом с ними — памятку по действиям.
3. Игроки разделяют по цветам кубики ресурсов и кладут их рядом со своими планшетами. Поместите 2 жетона «10 голосов» вместе с фиолетовыми фишками голосов (они пригодятся, если вы наберёте более 10 или 20 голосов). Затем игроки кладут столько кубиков ресурсов и фишек голосов, сколько указано на соответствующих ячейках в правой части планшета, в эти самые ячейки. Эти ресурсы и голоса доступны в начале игры.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты этого цвета: 1 шестиугольный маркер привилегии, 1 восьмиугольный маркер достижения, 3 обычных работников и 2 больших работников.

Игроки помещают:

4. По 1 фишке ПО в начало своих победных шкал (на крайние левые деления с символами).
5. Восьмиугольные маркеры достижений — рядом со своими планшетами.
6. Шестиугольные маркеры привилегий — на шкалу привилегий на игровом поле в случайном порядке (см. рис. на с. 3).

В игре есть 5 базовых и 5 усложнённых персонажей (для последних имеются памятки). Советуем выбирать усложнённого персонажа, только если вы ранее уже играли в «Маятник». Выбрав усложнённого персонажа, возьмите и прочитайте его памятку перед началом партии.

РАБОТНИКИ

Ⓐ Каждый игрок помещает 1 обычного и 1 большого работника в ячейку в центре своего планшета. Они сразу участвуют в игре и доступны для выполнения действий.

Другого своего большого работника игроки помещают рядом с планшетом совета. Их можно будет получить по ходу партии с помощью награды совета «Большой работник», позволяющей заменить обычного работника большим.

Ⓑ Игроки размещают 2 своих оставшихся обычных работников рядом со своими планшетами. Они пока не участвуют в игре, но их можно будет получить, разыграв определённую карту интриги.

> **Внимание!** У игрока не может быть более 4 работников (включая больших).

Наконец, уберите в коробку планшет со шкалой времени и фишку времени, если не собираетесь использовать их (см. *«Игра без ограничений времени»* на с. 20).

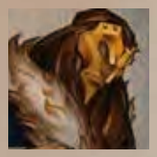
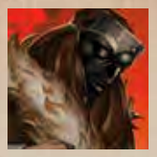
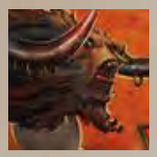
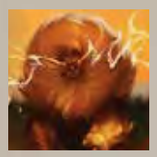
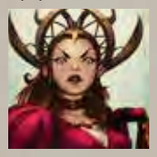
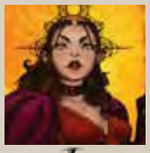
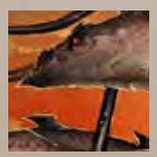
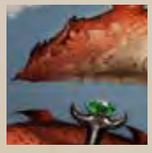
Перед партией вдвоём или втроём прочитайте правила игры таким составом (см. *«Игра вдвоём и втроём»* на с. 20).

Первый игрок. «Маятник» — игра в режиме реального времени, в которой отсутствуют ходы, поэтому в ней нет и первого игрока. Наслаждайтесь тем, что вам не приходится никого ждать!

НАЧАЛО ИГРЫ

Если вы готовы начинать игру, то в порядке (см. *«Высшая привилегия»* на с. 7) каждый участник помещает своего большого работника в верхнюю часть (в рамке) ячейки действия одного из нижних рядов на игровом поле. Затем игроки размещают по 1 обычному работнику в том же порядке. При этом действуют все правила размещения (см. *«Перемещение работников»* на с. 11). Когда все будут готовы, переверните 3 таймера, переставив их из верхних рядов в нижние (фиолетовый таймер сдвинет с поля маркер времени), и начинайте игру!

Если в партии участвует новичок, мы советуем сыграть с периодическими остановками или же отыграть первый раунд без таймеров (см. *«Игра без ограничений времени»* на с. 20).

	БАЗОВЫЙ	УСЛОЖНЁННЫЙ	
ГАМБАЛЬ	ВЗЯТКОДАТЕЛЬ 	МЯТЕЖНИК 	*Гамбаль был рождён без знатного титула. Тем не менее он продолжает прокладывать дорогу к власти нетрадиционными способами.* Самая длинная победная шкала Гамбаля — популярность, поскольку он зависит от мнения людей больше, чем от престижа и власти
БОЛК	ВОИТЕЛЬ 	ПОДСТРЕКАТЕЛЬ	*До исчезновения Сурсиля Болк служил первым генералом Вечного Короля. Минотавр рассчитывает, что верная империи армия поможет ему проложить путь к престолу.* Самая длинная победная шкала Болка — власть, поскольку он должен по максимуму использовать свою силу на поле боя, чтобы удержаться на месте нового Вечного Короля
МЕЗОАТ	НАМЕСТНИК 	МИРОТВОРЕЦ	*Мезоат — один из сфинксов небесного города Алмадинат, верховный жрец Гаэля. Обычный люд никогда не видел сфинкса во плоти, но имперская знать всегда относилась к этим древним существам с огромным уважением.* Самая длинная победная шкала Мезоата — престиж, поскольку путь сфинкса к престолу основан на расположении правящего класса
ЛИЦИНИЯ	ДЕСПОТ 	АЛХИМИК 	*Известно, что Лициния не знает жалости и не остановится ни перед чем, чтобы заполучить власть. Говорят, она пытается высвободить некие тёмные силы, которые помогут ей захватить престол.* Ничем не гнушаясь, Лициния продвигается по трём победным шкалам одинаковой длины
ДРЕНКИР	МАНИПУЛЯТОР 	ДИКТАТОР 	*Дренкир стремится восстановить порядок, царивший ещё до Вечного Короля, когда Дюньей правили драконы. Хотя историки считают, что это было время тьмы, многие начали верить в обещания величия и порядка, которые Дренкир привнесёт в этот полный неопределённости мир.* Самая длинная победная шкала Дренкира — популярность (при игре за диктатора — престиж), поскольку ему нужна народная поддержка, превосходящая силы, не желающие снова видеть дракона у власти

ОСНОВЫ ИГРЫ

Партия длится 4 раунда, проходящих в режиме реального времени. После каждого раунда наступает фаза совета, которая отыгрывается поэтапно. После фазы совета 4-го раунда игра заканчивается, и по числу победных очков (ПО) определяется победитель (см. *«Конец игры»* на с. 19).

ПОБЕДНЫЕ ШКАЛЫ, РЕСУРСЫ И ГОЛОСА

ПОБЕДНЫЕ ШКАЛЫ

ВЛАСТЬ

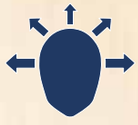
ПРЕСТИЖ

ПОПУЛЯРНОСТЬ

СЛАВНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

РЕСУРСЫ

АРМИЯ


КУЛЬТУРА

ЗОЛОТО

ГОЛОСА

ГОЛОСА

Ограничения. Число ресурсов или победных очков, которые могут быть у вас в любой момент, ограничено. Если вы должны получить ресурсы сверх доступных вам 10 кубиков или победные очки, которые продвинули бы вашу фишку за последнее деление шкалы, вы не получаете эти избыточные ресурсы или победные очки. Голоса — единственное исключение из этого правила: у игрока может быть любое число голосов. (Получив более 10 голосов, воспользуйтесь жетоном «10 голосов».)

Обмен. Нельзя обмениваться ресурсами, голосами, работниками или чем-либо ещё с другими игроками.

Стоимость действий. У игровых действий может быть стоимость: для действий в фиолетовой и зелёной областях требуется золото, для захвата провинций в чёрной области нужна армия, а для возврата карт интриг необходима культура. У некоторых карт интриг также имеется стоимость.

Стоимость на картах указана над чёрной стрелкой. Вы всегда должны оплатить действие перед тем, как получить награду. Вы не можете оплатить действие и получить награду больше одного раза. Например, разыграв карту интриги, изображённую справа, вы не можете заплатить 6 и получить 4 .

Личный запас ресурсов и планшет игрока. 10 доступных вам ресурсов каждого вида считаются вашим личным запасом. Кладите ресурсы и голоса, получаемые из личного запаса, на свой планшет. Вы можете тратить только ресурсы и голоса со своего планшета. Вы всегда получаете всё из личного запаса и сбрасываете всё туда же. Никакие другие ресурсы вам не доступны, и у вас не может быть более 10 ресурсов каждого вида. Голоса не ограничены и не считаются ресурсами. Чтобы отметить наличие более чем 10 голосов, пользуйтесь жетонами «10 голосов».

Большой работник

Обычный работник

Любой работник

Работники. В игре 2 вида работников: обычные и большие . Символ обозначает любого (обычного или большого) работника. Большие работники действуют так же, как обычные, за исключением того, что их можно помещать в верхнюю часть ячейки действия (с золотой рамкой), даже если в ней есть другие работники.

Производство. Награда за некоторые действия обозначена символом производства. Это означает, что вы получаете все ресурсы и голоса, изображённые на этом символе на вашем планшете, равно как и на картах провинций, подложенных под ячейку с этим символом.

Фиолетовые маркеры времени

Награды совета

Фаза совета. Хотя бóльшая часть игры проходит в режиме реального времени, есть перерывы между действиями, когда созывается совет. В фазе совета нельзя переворачивать таймеры, а режим реального времени не действует. Совет созывается, когда последний фиолетовый маркер времени убирают с игрового поля. Игра заканчивается после фазы совета 4-го раунда.

Высшая привилегия. Над шкалой привилегий изображён символ . Каждый раз, когда вы встречаете фразу «в порядке », сверяйтесь с текущим порядком игроков на шкале привилегий (1-й — самый верхний). Этот порядок определяется в каждой фазе совета в зависимости от числа голосов.

ТАЙМЕРЫ, РЯДЫ И ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

На игровом поле есть 3 отдельные области действий: фиолетовая, зелёная и чёрная. В каждой области свой набор ячеек действий и свой таймер, управляющий выполняемыми там действиями.

Каждая ячейка действия состоит из верхней части — золотой рамки, внутрь которой изначально помещаются работники, и нижней части — награды за выполнение этого действия.

Каждая область действий состоит из 2 рядов ячеек действий. Оба ряда используются всеми игроками для выполнения действий.

В каждом ряду ячеек действий есть хотя бы один кружок с золотой рамкой. Если таймер находится на одном из таких кружков, считается, что он находится в этом ряду. При этом неважно, сыпется ли в часах песок, — важно лишь то, в каком ряду находится таймер.

Подробное описание того, как используются работники, будет приведено далее (см. *«Действия работников»* на с. 10), но если вкратце, то вы будете планировать выполнение действия, размещая работника в ряду без таймера, а затем выполнять это действие, когда таймер перевернут и поставят в этот ряд. Весь этот процесс следует двум простым правилам:

- Вы можете помещать работников в ячейки действий или забирать их из ячеек действий только в том ряду, где **нет таймера**.
- Вы можете выполнять действия только работниками, находящимися в ряду **с таймером**.

Подробное описание того, как используются таймеры, будет приведено далее (см. *«Вневременные действия»* на с. 14), а пока вот несколько правил, которые следует запомнить:

- Переворачивая таймер, никогда не оставляйте его на том же месте. При перевороте его всегда нужно переставлять из одного ряда в другой в той же области.
- Никогда не переворачивайте таймеры, пока в них сыпется песок (если только вы не играете раунд без ограничений времени).
- Переворот таймера считается мгновенным событием. Нет такого момента времени, когда таймер не находился бы в одном из рядов, независимо от того, насколько быстро вы передвигаете работников или насколько медленно переворачиваете таймер.

Действия. В «Маятнике» нет отдельных ходов. Вы можете выполнять действия, когда захотите. При этом возможны следующие варианты:

- **Действия работников**. Переместите работника в область действий. Состояние таймеров важно при определении того, что вы можете делать в данный момент времени.
- **Вневременные действия**. Выполните действие, никак не связанное с таймерами и работниками.

Отсутствие обязательных действий. Ни одно действие не является обязательным. Таймер не обязательно переворачивать, как только в нём истекло время. Вы также не обязаны выполнять действие работником, находящимся в одном ряду с таймером. Вы сами решаете, что и в какой момент вам выполнять.

Одно действие за раз. Начав выполнять действие, вы должны завершить его перед тем, как приступить к следующему. Например, вы выполняете действие захвата провинции, и, пока решаете, карту какой провинции взять, вы не можете переместить другого работника между ячейками. Вы должны полностью завершить начатое действие захвата провинции, прежде чем переместите работника.

Сперва оплата. Всякий раз, когда вы выполняете действие со стоимостью, вы должны оплатить это действие, прежде чем приступить к нему. Играя в режиме реального времени, вы скорее забудете оплатить действие, чем получить награду. Так что следите за тем, чтобы вы сперва вовремя выплатили стоимость и не пропустили этот этап действия!

Примечание разработчика. В отличие от многих других игр в режиме реального времени, в этой не так много моментов, когда вам нужно будет вовремя успеть. Со множеством вариантов действий, находящихся напротив разных таймеров, игра наверняка покажется вам напряжённой, ведь время будет постоянно уходить, но это будет не то напряжение, когда вам обязательно нужно успеть всё сделать до того, как кончится время. Иногда вы даже будете ждать окончания времени, прежде чем сможете выполнить следующее действие, и успеете перевести дух.

Примечание разработчика. Не спеша обдумывайте, что вы собираетесь делать дальше. Хотя иногда игра будет казаться сумбурной, важно помнить, что торопиться не надо! Вы поймёте, что это выгодно в долгосрочной перспективе.

ДЕЙСТВИЯ РАБОТНИКОВ

Сначала давайте рассмотрим пример выполнения действия работником (см. коричневую врезку справа).

Этот процесс регламентируется всего двумя правилами:

- Вы можете помещать работников в ячейки действий или забирать их из ячеек действий только в том ряду, где **нет таймера**.
- Вы можете выполнять действия только работниками, находящимися в ряду **с таймером**.

Эти правила также приведены в памятке по действиям.

Примечание. Некоторые свойства усложнённых персонажей нарушают эти правила и превалируют над ними.

Белый игрок хочет получить в награду 2 популярности с помощью действия в зелёной области.

1. Белый игрок помещает одного из своих работников в верхнюю часть ячейки (с золотой рамкой) в ряду без таймера.
2. Когда песок в таймере заканчивается, Белый игрок переворачивает и переставляет его из текущего ряда в другой ряд той же области действий.

3. До того как таймер вновь перевернут и переставят в верхний ряд, Белый игрок передвигает своего работника из верхней части ячейки в нижнюю (с наградой), заплатив 2 золота и получив 2 популярности.

4. Когда песок в таймере заканчивается, Белый игрок вновь переворачивает и переставляет его из текущего ряда в другой ряд той же области действий.
5. Белый игрок забирает работника из ячейки действия и помещает его куда-нибудь ещё.

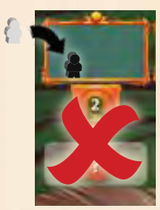
Правила, касающиеся перемещения работников и выполнения ими действий, могут отличаться от подобных правил в других знакомых вам стратегических играх. В «Маятнике» перемещение работника в ячейку действия не позволяет вам сразу же выполнить это действие. Вы можете выполнять действие работником, только когда он находится в ячейке действия ряда с таймером. Иными словами, действие доступно, когда таймер перемещают в ряд с вашим работником, а не когда вы помещаете работника в ячейку действия. Понимание этих отличий — ключевой момент в понимании всего процесса игры.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РАБОТНИКОВ

Вы можете перемещать работников в ячейки действий или забирать их из ячеек действий только того ряда, где **нет таймера**.

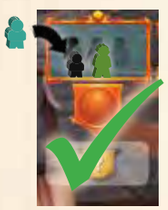
Планируя действия, вы можете переместить любого доступного работника в верхнюю часть ячейки действия (с золотой рамкой) или на ваш планшет, если ещё не решили, что будете с ним делать. В любой момент вы можете передумать и переместить работника из ячейки действия в другое место, если в ряду с ним нет таймера.

Есть несколько важных правил размещения работников.

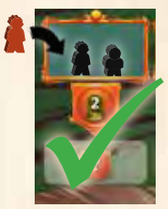


Зелёная или фиолетовая область действий

Зелёная или фиолетовая область действий



Чёрная область действий



Зелёная или фиолетовая область действий

Нельзя поместить обычного работника в верхнюю часть ячейки действия в зелёной и фиолетовой областях, если там уже есть другие работники. Работники, находящиеся в чёрной области, не блокируют других работников, что отмечено на соответствующих ячейках действий.

Больших работников **нельзя** заблокировать другими работниками (ни большими, ни обычными).

Эти правила не относятся к нижним частям ячеек (с наградой). Работники никогда не блокируются при передвижении из верхней части ячейки в нижнюю.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ РАБОТНИКАМИ

Вы можете выполнять действия только работниками, находящимися в ряду **с таймером**.

Передвиньте работника из верхней части ячейки (с золотой рамкой) в нижнюю (с наградой), выплатите стоимость, указанную между частями ячейки, и получите изображённую награду.

- Стоимость всех действий в зелёной и фиолетовой областях составляет 2 . Её нужно выплатить до получения награды.
- У действий в чёрной области нет стоимости в золоте. Однако там есть действие с особой наградой (захват провинции), стоимость которого составляет 4 .
- Если вы больше не хотите выполнять действие или не можете оплатить его, вы вольны не выполнять его. Однако из-за того, что вы можете забирать работников из ячейки действия, только когда таймер не находится в их ряду, вам придётся подождать, пока таймер перевернут, прежде чем переместить работника куда-либо ещё.

Помните, что вы можете забирать работников из ячейки действия, только когда таймер не находится с ними в одном ряду. Это значит, что, выполнив действие, вы не можете переместить работника куда-либо ещё, пока таймер не перевернут и не уберут из этого ряда. До этого момента работник считается «застрявшим» в нижней части ячейки — это символизирует время, затраченное им на выполнение вашего приказа.

Вы должны **начать** действие (передвинуть работника вниз), пока таймер находится в одном ряду с работником. Если вы передвинули работника в нижнюю часть ячейки и начали действие (не забыв оплатить его стоимость), вы можете закончить его (получить награду), даже если таймер перевернут и уберут из этого ряда до того, как вы успеете всё сделать.

Примечание разработчика. Сыграв в «Маятник» несколько раз, ознакомьтесь со слегка переработанными правилами размещения работников (вариант для опытных участников), благодаря которым игра приобретает больше взаимодействия.

ЗАБЫЛИ О РАБОТНИКЕ?

В ходе игры вы обязательно забудете сделать что-то одним из своих работников до того, как перевернут таймер. Не расстраивайтесь, если такое случилось: сыграть идеальную партию в «Маятник» практически невозможно. Подобные ошибки — часть игры. Победителем станет не тот, кто никогда не ошибается, а тот, кто справляется со своими ошибками лучше других.

То, что вы забыли переместить работника или выполнить им действие, не позволяет вам нарушать правила; они применяются как обычно. Например, если вы забыли забрать работника из нижней части ячейки до того, как таймер снова вернулся в его ряд, работник снова считается «застрявшим» там, и его нельзя забрать, пока таймер не перевернут и не уберут из этого ряда.

Чтобы верно применять все правила, вам не нужно помнить, *что* вы собирались сделать этим работником. Есть всего 4 возможных состояния, в которых может находиться работник, и они применяются одинаково, независимо от того, специально вы оставили работника или нет.

В ряду **без таймера**:

В верхней части ячейки (с золотой рамкой). Этого работника можно перемещать, или он может позже выполнить действие, когда таймер перевернут и поставят в этот ряд

В нижней части ячейки (с наградой). Этого работника можно перемещать

В ряду **с таймером**:

В верхней части ячейки (с золотой рамкой). Этот работник может выполнить данное действие

В нижней части ячейки (с наградой). Этот работник ничего не может делать. Он застрял до тех пор, пока таймер не перевернут и не уберут из этого ряда

Исключение составляют ситуации, возникающие, когда вы забываете выполнить то, чего требует игра: например, если вы забыли оплатить стоимость действия или получить награду. Если такое случается, не переживайте, ведь вы играете в первую очередь для удовольствия! Постарайтесь сделать то, что забыли, и продолжайте партию.

Если вам нужно остановить игру из-за срочных дел или уточнить какой-то вопрос по правилам (слишком важный, чтобы временно решить его по шкале привилегий), быстро положите все 3 таймера набок. Кладите все таймеры в одном направлении, чтобы потом поставить их обратно нужной стороной. Так вы остановите игру и разберётесь с возникшими вопросами. Когда вы будете готовы продолжать игру, одновременно поставьте обратно все таймеры.

ЗАХВАТ ПРОВИНЦИИ

Некоторые действия в игре (например, действие работника в чёрной области) приносят вам в награду захват провинции. Получая эту награду, возьмите одну из открытых карт провинций или верхнюю карту провинции из колоды. Если вы достаточно учтивы, можете сразу выложить новую карту провинции взамен взятой, но это необязательно (см. *«Пополнение карт провинций»* на с. 15).

Затем подложите полученную карту провинции под любую ячейку в нижней части вашего планшета. Поместите карту так, чтобы был виден символ производства того же цвета, что изображён на ячейке, под которую вы кладёте карту. Помните, что на карте может быть изображён другой ресурс или голос — важен только цвет символа производства. Если под выбранной ячейкой уже есть карты, новая карта провинции подкладывается под них. Положив карту провинции, вы не можете переместить её позже.

Под каждую ячейку можно подложить сколько угодно карт провинций, но в каждой фазе совета вам придётся сбросить лишние карты, оставив не более 2 под каждой ячейкой.

Несмотря на то что в жёлтом восьмиугольнике на карте изображён голос, а не золото, такое размещение соответствует правилам. Важно только то, что карта расположена так, что виден символ с жёлтым фоном

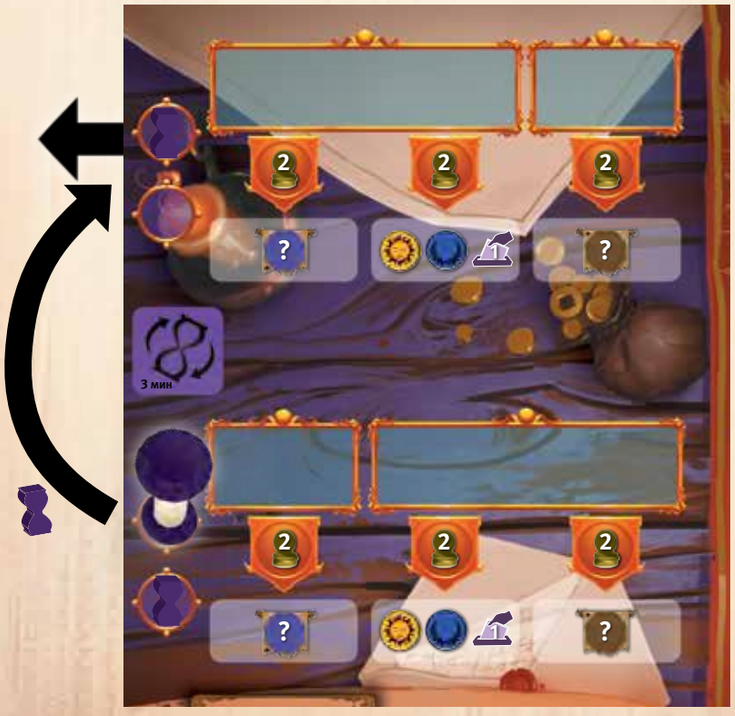
ВНЕВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

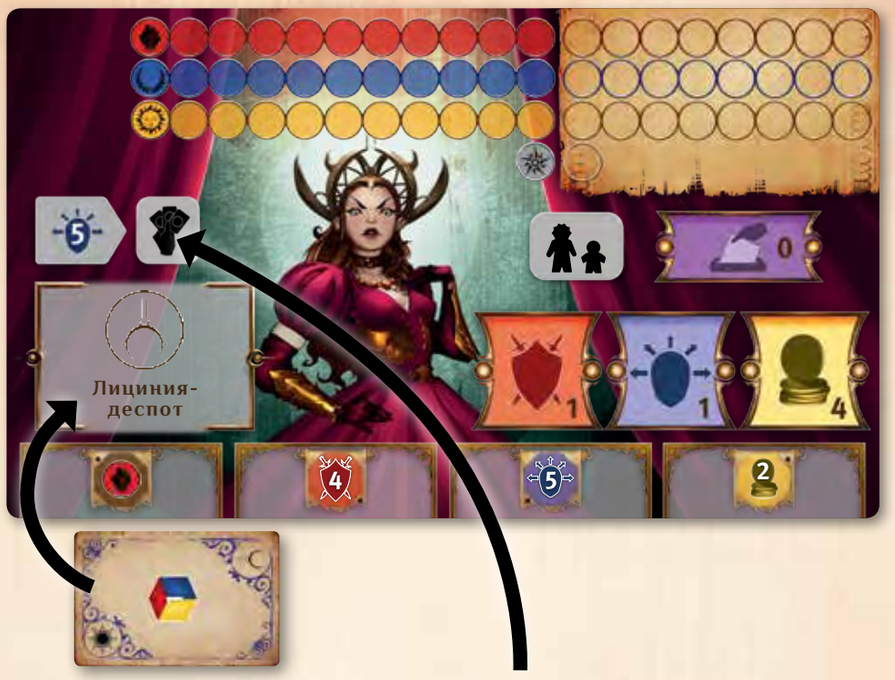
Для вневременных действий не требуются работники, и они не зависят от расположения таймеров. Игроки могут выполнять их в любой момент раунда.

ПЕРЕВОРОТ ТАЙМЕРА

В каждой области действий есть 2 ряда ячеек с одним или двумя кружками с золотой рамкой, в которые ставится таймер этой области. Если время таймера вышло, любой игрок может перевернуть его и поставить в противоположный ряд (нельзя оставить таймер на месте!). Переворот таймера никак не объявляется и не согласовывается с другими игроками. Не запрещается оставлять таймер с истёкшим временем на месте до тех пор, пока вы не захотите перевернуть его. Вы не можете перемещать работника из одного ряда области в другой её ряд, пока в ней переворачивается таймер.

В каждом ряду ячеек действий в фиолетовой области есть 2 кружка с золотой рамкой, в которые выкладываются фиолетовые маркеры времени. Переворачивая таймер, вы должны сдвинуть им маркер времени с игрового поля, а затем поставить таймер на освободившийся кружок. Если после этого в обоих рядах фиолетовой области действий не осталось маркеров времени, вы должны созвать совет (см. *«Созыв совета»* на с. 15).





РОЗЫГРЫШ ИНТРИГИ

Игроки могут в любой момент разыгрывать имеющиеся у них на руках карты интриг. Положите карту в ячейку сброса интриг на вашем планшете. Если на карте указана стоимость, сперва выплатите её, а затем получите указанную награду. Карту в сбросе нельзя снова разыграть, пока она не вернётся к вам в руку (действием возврата интриг).

ВОЗВРАТ ИНТРИГ

Это действие стоит 5 . Оплатив его, возьмите все свои сброшенные карты интриг в руку. Вы не обязаны разыгрывать все свои карты интриг, чтобы выполнить это действие.

Примечание разработчика. Благодаря тому, что участникам приходится переворачивать таймер, чтобы начать или завершить действие в другом ряду, таймеры успешно регулируют сами себя по ходу игры. Нет никаких правил, предписывающих обязательный переворот таймера, но почти всегда найдётся игрок, с нетерпением ждущий момента, когда можно будет перевернуть таймер, едва в нём закончится песок.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЯ

В любой момент, если у вас есть столько кубиков ресурсов и фишек голосов, сколько указано в верхней части открытой карты достижения (или больше), вы можете выполнить это достижение. **Вы не тратите ни ресурсы, ни голоса.**

Поместите свой восьмиугольный маркер в одну из свободных ячеек на карте. Если на карте ещё лежит фишка славного достижения, а вы не брали её в одном из предыдущих раундов, вы можете забрать её и получить победное очко за славное достижение (отметив это на соответствующей шкале на планшете). Фишка славного достижения остаётся у вас до конца раунда. Не считая одной из карт финальной награды совета, **это единственный способ получить очко за славное достижение**, необходимое для победы в игре. Если фишку славного достижения уже взяли в этом раунде или если вы решили её не забирать, вы получаете награду, указанную на ленте в нижней части карты. **Вы можете выбрать только один из этих вариантов. Вы не можете получить и славное достижение, и награду, изображённую в нижней части карты.**

Оставьте свой маркер достижения на карте. Вы можете выполнять достижение только один раз за раунд. Вы заберёте свой маркер достижения в фазе совета.

ПОПОЛНЕНИЕ КАРТ ПРОВИНЦИЙ

В любой момент, если на игровом поле есть свободные ячейки для карт провинций, любой участник может взять карты с верха колоды и выложить их в эти ячейки лицевой стороной вверх. Это можно делать и в фазе совета.

СОЗЫВ СОВЕТА

С тех пор как Вечный Король исчез, знатные господа созывают в начале каждого сезона большой совет для управления делами королевства.

Когда кто-либо переворачивает фиолетовый таймер и убирает последний маркер времени **с игрового поля**, участники должны немедленно созвать совет.

Созвав совет, игроки могут продолжать выполнять действия, однако больше не могут переворачивать таймеры, и время больше никак не ограничено. Продолжайте выполнять действия, пока все не скажут о своей готовности. На выполнение действий распространяются все обычные правила. Если сразу несколько игроков хотят выполнить действие последними, это разрешается проверкой привилегий (см. *«Проверка привилегий»* на с. 18). Не убирайте работников после того, как все игроки закончили выполнять действия, — просто переходите к фазе совета.

ФАЗА СОВЕТА

После того как был созван совет и все игроки закончили выполнение действий, переходите к фазе совета. Этапы этой фазы перечислены в памятке по совету (на стороне «Фаза совета»). Как только началась фаза совета, **игроки не могут выполнять действия**, включая розыгрыш карт интриг и перемещение работников (если не сказано обратное), до окончания фазы и продолжения партии. Существует только одно исключение: в этой фазе игроки могут выложить новые карты провинций.

I. Игроки размещают свои шестиугольные маркеры привилегий на шкале привилегий в зависимости от числа набранных голосов (выше всех игрок с наибольшим числом голосов, в самом низу — с наименьшим). Ничьи разрешаются в обратном порядке (тот, кто стоял ниже, продвигается вперёд). Затем **все игроки сбрасывают все фишки голосов**.

II. Игроки в порядке получают награды, изображённые на шкале привилегий. Все участники выбирают по 1 награде совета. **Не выкладывайте новые карты взамен взятых.** Игрок, занимающий 1-е место, получает дополнительно 2 любых победных очка (необязательно одинаковых), кроме победного очка за славное достижение. Участники, занимающие 2-е и 3-е места (а при игре вдвоём или втроём — только 2-е), получают дополнительно 1 любое победное очко, кроме победного очка за славное достижение.

- Награда, изображённая в нижней левой ячейке планшета совета, всегда доступна игрокам, даже если её уже выбирали в этой фазе совета. Получите 1 любое победное очко, кроме победного очка за славное достижение.

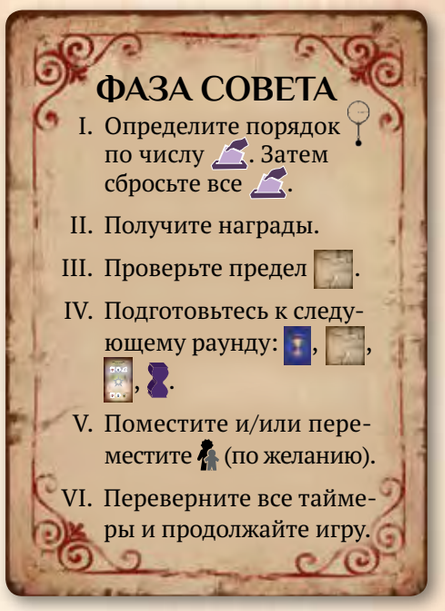
- Если вы выбрали в награду большого работника (карту с символом в верхнем левом углу), получите его немедленно, а затем переверните эту карту лицевой стороной вниз. В этой фазе совета её нельзя будет выбрать повторно. Карта снова откроется в конце фазы совета.

- Свойства карт с символом в верхнем левом углу (с красной рамкой) применяются сразу, после чего карта убирается из игры.

- Карты с символом в верхнем левом углу (с синей рамкой) — это дополнительные карты интриг. Добавьте такую карту в руку (не в сброс). Она действует как любая другая интрига — разыграйте её в любой момент, когда продолжится игра. Действием возврата интриг эта карта возвращается вам в руку.

- В 4-й фазе совета доступны карты финальных наград совета с символом в верхнем левом углу. Выбрав такую карту, выплатите указанную стоимость и получите награду, после чего уберите карту из игры. Нельзя взять такую карту, если вы не можете оплатить её стоимость. Нельзя выбирать карту, приносящую славное достижение, если оно у вас уже есть.

- Подробное описание карт см. в *«Описании ячеек действий и карт»* на с. 22—23.



Примечание разработчика. Вы заметите, что одни карты наград совета ощутимо лучше других. Это сделано специально, поскольку одним из преимуществ владения бóльшим числом голосов как раз является возможность первым выбирать награду.

III. Проверьте ячейки в нижней части вашего планшета — у вас может быть не более 2 карт под каждой из них. Превысив предел, выберите лишние карты и уберите их из игры.

IV. После 4-й фазы совета игра заканчивается (см. *«Конец игры»* на с. 19). Заметить это можно по картам наград — в 4-й фазе совета колода опустеет.

Если сейчас не 4-я фаза совета, игра продолжается — подготовьтесь к следующему раунду:

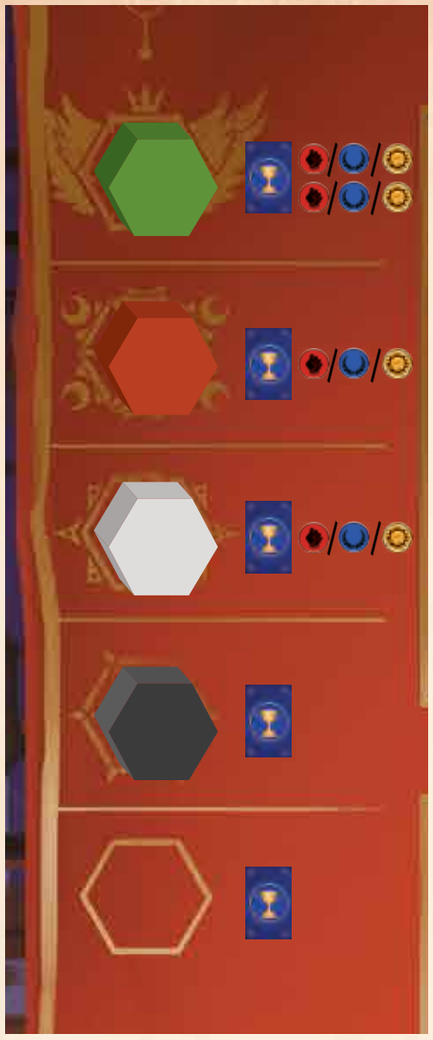
- Если была выбрана карта награды совета «Большой работник», переверните её лицевой стороной вверх.
- Уберите из игры все оставшиеся открытые карты наград (кроме карты «Большой работник») и выложите 5 новых карт.
- Уберите из игры открытые карты провинций и выложите 4 новые карты.
- Игроки, использовавшие в этом раунде маркеры достижений, возвращают их себе. Уберите из игры карту достижения и выложите новую. Положите на неё фишку славного достижения (независимо от того, брал её кто-то или нет).
- Снова выложите все фиолетовые маркеры времени на кружки с золотой рамкой в фиолетовой области действий.

V. Вы можете переместить своих работников. Спорные ситуации разрешаются в порядке . При этом применяются все правила размещения (работников нельзя убирать из ряда с таймером или выставлять в такой ряд). Пока по-прежнему нельзя выполнять никакие другие действия (нельзя выполнять действия работниками или разыгрывать карты).

VI. Если в этот момент ещё не закончился песок в каких-либо таймерах, дождитесь, пока это произойдёт. Когда все участники будут готовы, переверните все 3 таймера, переставив их в другой ряд (фиолетовый таймер сдвинет с поля маркер времени), и продолжайте игру.

Поскольку остальная часть партии проходит в режиме реального времени, участникам стоит пользоваться фазами совета, чтобы решить все неигровые вопросы.

ПРОВЕРКА ПРИВИЛЕГИЙ



Поскольку «Маятник» — это игра в режиме реального времени, возможно возникновение ситуаций, когда два участника одновременно выполняют одно и то же действие и между ними происходит конфликт. Не нужно бросаться в драку — все споры в игре решаются мирно и вполне определённо. Если возникает вопрос из серии «кто оказался здесь первым», спорящие решают его в соответствии с очерёдностью на шкале привилегий. Тот, кто расположен выше в порядке , выигрывает спор.

Чтобы два действия считались одновременными, они необязательно должны буквально произойти в один и тот же момент. Мы советуем решать, были ли действия одновременными, с отсрочкой примерно в одну секунду. Этого времени хватит, чтобы удержать игроков от неистового перемещения компонентов по полю и немного расслабиться. В «Маятнике» побеждают с помощью искусного планирования, а не благодаря скорости и рефлексам. Конечно, в своей компании вы можете пренебречь этим правилом, если являетесь приверженцами более напряжённой игры.

Ниже приводятся примеры возможных одновременных действий и возникающих из-за этого споров:

- Одновременный захват одной и той же провинции.
- Одновременное получение фишки славного достижения.
- Одновременное размещение обычного работника в верхней части ячейки действия в зелёной или фиолетовой области.
- Размещение работника в ячейке действия в тот момент, когда другой игрок переворачивает таймер, ставя его в этот ряд.

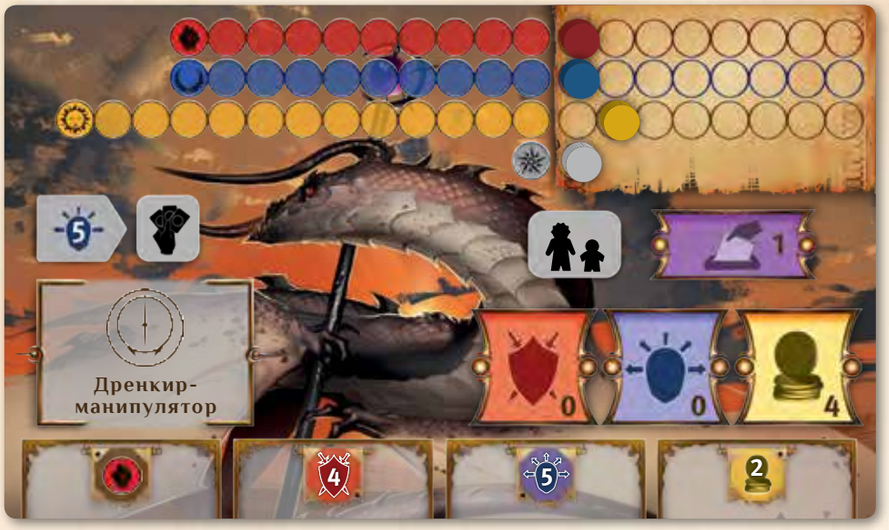
Не проверяйте привилегии при разрешении ничьей по голосам в фазе совета (такие ничьи разрешаются в обратном порядке).

Это далеко не полный перечень возможных ситуаций. Участники могут проверять привилегии, чтобы разрешить споры по другим вопросам, на взвешенное решение которых нет времени из-за того, что продолжается игра. Намного веселее продолжать игру, чем пытаться остановить её и заниматься разборками, хотя в вашей компании на этот счёт может быть собственное мнение.

Примечание разработчика. Все люди разные, но обычно к проверке привилегий приходится прибегать один-два раза за игру, а в некоторых партиях это и вовсе не требуется. Тем не менее очень важно иметь правило, разрешающее подобные конфликты быстро и в режиме реального времени.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после фазы совета 4-го раунда. **Если только один из игроков добрался по всем победным шкалам до области, изображённой на пергаменте,** он одерживает победу и объявляется новым вечным правителем. Если это сделали несколько игроков, ничья между ними разрешается в пользу претендента с наибольшим числом победных очков в области с пергаментом (например, у игрока на рисунке ниже таких победных очков 5). Если сохраняется ничья, то она разрешается в порядке .

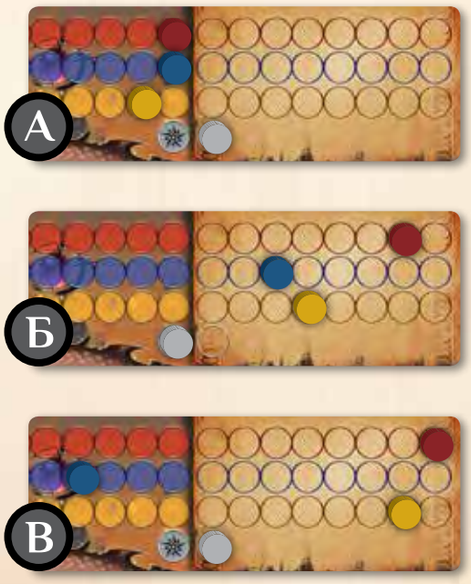


Примечание разработчика. Каждый ресурс соответствует одной из победных шкал, по которой наиболее эффективно продвигаться с его помощью: армия — для власти (большинство провинций приносят власть), культура — для престижа (при помощи интриг, приносящих престиж), а золото — для популярности (при помощи ячеек действий, приносящих популярность). В качестве напоминания об этом шкалы окрашены в соответствующие цвета (к примеру, все символы армии и власти красные).

Если ни один из участников не добрался по всем победным шкалам до области с пергаментом, на победу могут рассчитывать только игроки, выполнившие славное достижение. Посмотрите у каждого такого игрока на его «худшую» победную шкалу — шкалу, на которой фишка находится дальше всего от пергамента. Игрок, фишка которого находится на этой победной шкале ближе всего к пергаменту, становится победителем. В случае ничьей претенденты сравнивают положение фишек на следующей такой победной шкале и т. д. Если по-прежнему ничья, она разрешается в порядке .

Если ни один из участников не выполнил славное достижение, в игре нет победителя, и королевство погружается в долгую гражданскую войну.

В примере справа побеждает игрок А, поскольку у игрока Б нет победного очка за славное достижение, а у игрока В на победной шкале с наименьшим числом набранных очков (синей) фишка находится дальше от пергамента, чем на аналогичной шкале у игрока А (жёлтой).



ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

Разложите игровое поле стороной для 1—3 участников вверх (как указано в нижнем правом углу поля).

В начале игры положите фишку славного достижения на колоду карт наград совета, а не на открытую карту достижения. **Фишку славного достижения нельзя получить в первом раунде.** Игроки могут выполнять достижения, чтобы получить награду, указанную в нижней части карты. Введите фишку славного достижения в игру в первой фазе совета по обычным правилам.

Только при игре вдвоём. Выберите неиспользуемый цвет — в течение партии он будет представлять нейтрального игрока. При подготовке к игре разместите по 1 нейтральному работнику в каждой из 4 малых ячеек действий в зелёной и фиолетовой областях, как показано на рисунке ниже. Они останутся там до конца игры, блокируя эти ячейки действий для обычных работников.

Также поместите нейтральный шестиугольный маркер на последнее деление шкалы привилегий. В каждой фазе совета нейтральный игрок будет участвовать в распределении мест на шкале привилегий с 3 голосами. Положите 3 фишки голосов рядом с его маркером привилегии в качестве напоминания. Ничья по голосам разрешается как обычно (вперёд двигается игрок, чей маркер в настоящий момент расположен ниже на шкале).

При игре вдвоём паузы между действиями будут длиннее, а партия может показаться менее насыщенной в отсутствие других участников. В таком случае попробуйте вариант игры без ограничений времени (см. *«Игра без ограничений времени»*).

ИГРА БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ ВРЕМЕНИ

Вы можете отыграть любой раунд без ограничений времени (т. е. не в режиме реального времени). При этом по-прежнему используются таймеры, но песок в них не имеет значения. Для некоторых участников такой вариант игры может быть предпочтительным. **Если в партии участвует хотя бы один новичок, советуем сыграть хотя бы первый раунд без ограничений времени.**

Положите планшет со шкалой времени, а рядом с ним — фишку времени. Чтобы начать игру, положите фишку времени на первое деление шкалы времени и переверните указанные рядом с ней таймеры как обычно. Теперь игроки одновременно выполняют в режиме реального времени сколько угодно действий по обычным правилам. Никаких ограничений по времени нет и таймеры переворачивать нельзя. Участники сколько угодно могут планировать свои действия, перемещать работников, разыгрывать карты, уточнять вопросы по правилам и т. д. Когда все закончат свои действия, передвиньте фишку времени на следующее деление и переверните указанные таймеры. Игроки вновь одновременно выполняют любые действия, после чего фишка снова перекладывается на следующее деление. Когда она достигает последнего деления шкалы времени, созывайте совет. Если после фазы совета вы хотите продолжить партию таким же образом, переложите фишку времени на первое деление, переверните таймеры, переставив их в другой ряд в тех же областях действий, и продолжайте игру.

Поскольку действия выполняются одновременно, как обычно проверяйте привилегии для разрешения споров.

При желании вы можете сыграть целую партию без ограничений времени. Также можно чередовать режимы. В конце каждой фазы совета решайте, как отыграть следующий раунд.

ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Со временем вы наберётесь опыта и, возможно, даже достигнете последних делений всех четырёх победных шкал до финальной фазы совета. В таком случае вам может пригодиться вариант для опытных игроков, который увеличит сложность и позволит набрать дополнительные победные очки.

Так как игра по этим правилам становится более сложной, мы не рекомендуем их новичкам. Не все участники партии обязаны использовать эти правила (это хороший способ уравнять шансы опытных игроков и новичков). Лучше использовать правила сразу из обоих разделов, представленных ниже, но, если вам больше нравятся обычные правила размещения работников, вы можете играть по ним, используя только подсчёт очков за славу.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОТНИКОВ

Используя вариант для опытных игроков, участник **не может помещать более одного своего работника в одну верхнюю часть ячейки действия (с золотой рамкой)**. Это относится и к большим, и к обычным работникам. Все прочие правила размещения не меняются: больших работников можно помещать в ячейки действий с работниками других игроков, а обычного работника — в ячейку действия в чёрной области, даже если там уже есть работники других игроков.

Зелёная область действий

Чёрная область действий

Чёрная область действий

Зелёная область действий

Это правило не относится к нижним частям ячеек (с наградой). Работники никогда не блокируются при передвижении из верхней части ячейки в нижнюю, включая ситуацию с розыгрышем изображённой справа карты интриги Гамбаля-мятежника (усложнённого персонажа).

СЛАВА

Играя по правилам для опытных участников и получая победные очки на шкале, по которой вы добрались до последнего деления (т. е. когда уже не можете больше получать такие победные очки), **за каждое такое очко вы можете получить 1 славу**. Отмечайте полученную славу кубиком ресурса того же цвета, что и победная шкала. Вы можете брать кубики из личного запаса или из ячейки этого ресурса на планшете. Например, если вы достигли последнего деления шкалы власти и затем получаете ещё 3 власти, вы можете взять 0—3 своих красных кубика (которыми вы отмечаете армию) из запаса и положить их на победную шкалу власти.

В результате вам будет доступно меньше кубиков этого ресурса. Превратив кубик ресурса в славу, вы уже не сможете вернуть его обратно. Слава не считается победными очками. Если вы выполняете действие, в стоимость которого входят победные очки, вы не можете расплатиться за них славой. Оплата победными очками со шкалы, на которой у вас есть слава, никак не влияет на уже полученную славу на этой шкале и не сокращает её количество. **Нельзя получить славу на шкале славного достижения.**

В конце игры при ничьей по победным очкам претенденты сравнивают количество набранной славы. Если ничья сохраняется, пропустите все прочие проверки и определите победителя в порядке .

ОПИСАНИЕ ЯЧЕЕК ДЕЙСТВИЙ И КАРТ

СТОИМОСТЬ

В стоимость некоторых действий входит любой ресурс. Вы можете оплатить её любой комбинацией ресурсов (армией, золотом, культурой), составляющей в итоге указанное число. Голоса не считаются ресурсом. Их нельзя использовать для оплаты такой стоимости.

НАГРАДЫ

Награды можно получить разными способами, в том числе выполняя действия, разыгрывая карты интриг и выполняя достижения. Награда всегда действует одинаково, независимо от того, где была получена. Если награда приносит победные очки, ресурсы или голоса, просто получите указанное. Прочие награды описаны ниже.

Эта награда — определённое число любых ресурсов. Получая её, выберите любую комбинацию ресурсов (армии, золота, культуры). Голоса не ресурс.

Уберите 1 своего работника из ряда с таймером (из верхней части ячейки с золотой рамкой или из нижней с наградой). Он сразу становится доступным.

Получите все ресурсы и голоса, изображённые на вашем планшете на указанном символе производства и на любых картах провинций, лежащих под ним. К примеру, этот игрок получит в награду с красным символом производства 6 армии, 2 культуры и 1 власть. Помните, что предел в 2 карты провинций проверяется только в конце фазы совета, и он не влияет на то, что вы получаете до этого.

Получая эту награду, захватите 1 провинцию (см. *«Захват провинции»* на с. 13).

Верните все свои сброшенные карты интриг в руку.

Примечание разработчика. Обратите внимание на разные отрезки времени, отмеряемые таймерами. В зелёной и фиолетовой областях более ценные награды, но на их ожидание уходит 2—3 минуты вместо 45 секунд. Мы не рекомендуем размещать всех своих работников в одном ряду фиолетовой области, поскольку так вы надолго лишите себя возможности выполнять действия! Однако, если вы уверены, что это лучший вариант, никто не запретит вам так сделать.

КАРТЫ ИНТРИГ И КАРТЫ НАГРАД СОВЕТА

Пояснения карт интриг с символами персонажей см. в соответствующих памятках по усложнённым персонажам.

Немедленно обменяйте 1 своего обычного работника на своего большого работника (того, который находится рядом с планшетом совета). Поставьте большого работника на то же самое место, где находился обычный работник, которого вы обменяли. Этого обычного работника уберите из игры (его уже нельзя вернуть; общее число обычных и больших работников участника не может превышать 4). Нельзя пользоваться этой картой, если у вас уже есть 2 больших работника.

Эти интриги уникальны для каждого персонажа. С их помощью вы можете получить дополнительного обычного работника, выплатив указанную стоимость. Эти карты не позволяют получить большого работника. Вы получаете работника немедленно и можете поместить его куда-либо по обычным правилам. У игрока не может быть более 4 работников (включая больших).

Несмотря на то что это карта с символом ⚡, не убирайте её из игры. Вместо этого положите её сбоку от вашего планшета. В фазах совета (включая ту фазу, в которой вы выбрали эту награду совета) у вас может быть не более 3 карт провинций (а не 2) под каждой ячейкой в нижней части вашего планшета. Если у вас уже есть такая карта, вы не можете получить такую же награду в последующих фазах совета и ещё больше увеличить предел провинций.

Обменяйте ровно 1 любое победное очко (кроме славного достижения) на 1 другое победное очко (кроме славного достижения).

Разыграйте эту карту, выполняя действие работником в **зелёной или фиолетовой области**. Не платите 2 за выполнение этого действия. Эта карта не позволяет избежать выплаты 4 за действие захвата провинции в чёрной области.

Отдайте комбинацию из любых 10 ресурсов и получите победное очко за славное достижение. Нельзя пользоваться этой картой, если у вас уже есть победное очко за славное достижение.

КАРТЫ ПРОВИНЦИЙ

Карты провинций имеют разный фон. Тем самым подчёркивается, что все символы производства на такой карте приносят один тип награды: красные карты — армию или власть, синие — культуру или престиж, жёлтые — золото или популярность, а фиолетовые — голоса или власть. На картах с зелёным фоном доступны различные награды.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

— Можно ли разместить большого работника в чёрной области действий?

— Да. Нет ограничений на то, где можно размещать большого работника (кроме как в варианте для опытных игроков).

— Могу ли я переместить работника из нижней части ячейки обратно в её верхнюю часть?

— Только не тогда, когда таймер находится в этом ряду. Когда таймер перевернут и уберут из ряда, работника можно будет переместить в любое разрешённое место, включая верхнюю часть той же ячейки.

— Разрешается ли очень быстро, пока переворачиваемые таймеры находятся в воздухе, перемещать работника из одного ряда в другой ряд в той же области действий?

— Нет. Считается, что таймеры переворачиваются и переставляются в другой ряд одномоментно.

— Могу ли я разместить обычного работника в зелёной или фиолетовой области в верхней части ячейки действия, в которой находится только большой работник?

— Нет. Большие работники могут нарушать правила размещения (их всегда можно разместить в ячейке действия), но обычных работников нельзя ставить в верхнюю часть ячейки, если там уже есть любые работники (за исключением чёрной области).

— Если я решил, что больше не буду выполнять действие, могу ли я просто забрать работника из ячейки действия?

— Если таймер не находится в этом ряду, то да, ваш работник доступен для перемещения. Если таймер в этом ряду, то нет, вы не можете забрать работника из ячейки действия. Вам придётся дождаться, пока таймер перевернут и уберут из этого ряда, даже если вы не выполняете действие.

— Захватывая провинцию, могу ли я сразу брать верхнюю карту из колоды, не выкладывая карту провинции в пустую ячейку?

— Да.

— Что делать, если после созыва совета игроки отказываются объявлять о завершении своих действий и переходить к фазе совета, потому что все ждут, пока об этом объявит кто-нибудь другой?

— Это редкая, но возможная ситуация. Игроки попадают в замкнутый круг, желая последними переместить своих работников в зависимости от действий других участников. Если такое случилось, проверьте привилегии, чтобы выбраться из патовой ситуации (тот, кто выше, размещает работников последним).

— Совет созывается только после того, как в фиолетовом таймере закончился песок?

— Нет, не ждите, пока высыпется песок, чтобы созвать совет. Как только последний фиолетовый маркер времени убирают с игрового поля, вы должны сразу же созвать совет.

— Нужно ли вернуть всё в исходное состояние на поле перед фазой совета (убрать таймеры и работников), а после неё начать всё заново, как при подготовке к игре?

— Нет. Не убирайте ни работников, ни таймеры в фазе совета. Фаза совета просто ставит игру на паузу, но все работники и таймеры остаются на своих местах. Однако вы можете продолжать перемещать работников и выполнять действия (за исключением переворота таймеров) после созыва совета. Когда все игроки готовы перейти к фазе совета, нельзя больше выполнять никакие действия.

— Как начать новый раунд после завершения фазы совета?

— Никаких особых шагов для продолжения игры предпринимать не надо. Выполнив все этапы фазы совета, когда все участники будут готовы, просто переверните все 3 таймера и продолжайте игру. Как обычно, когда вы переворачиваете таймер, переставляйте его в другой ряд.

— Могу ли я разыграть несколько карт интриг, изменяющих какое-либо действие, в ходе выполнения одного и того же действия?

— Да. Например, если вы играете за Болка-подстрекателя, вы можете разыграть его карту интриги и выполнить соседнее действие, а затем разыграть карту интриги, позволяющую не оплачивать золотом действие. Однако это свойство распространится на стоимость только одного действия; стоимость другого по-прежнему придётся выплатить.

— Могу ли я разместить двух своих работников в верхней части (с золотой рамкой) одной ячейки?

— Да. Если вы не нарушаете никакие правила размещения, то можете разместить более одного работника в верхней части одной и той же ячейки действия (за исключением варианта для опытных игроков).

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Катерина Шевчук
Редактор: Филипп Кан
Переводчик: Кирилл Егоров
Корректоры: Наталия Бернова, Кирилл Егоров
Верстальщик: Ульяна Гребенева

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

STONEMAIER GAMES

© 2020 Stonemaier LLC. «Маятник» — торговая марка Stonemaier LLC. Все права защищены.