



Автор игры Марк Андре  
Иллюстратор Кларь Конан

# Средние Века

Красила игры

**В**ы — феодал, и именно от вас зависит будущее ваших земель. Станете ли вы милостивым лордом, что возводит укрепления и защищает свои деревни? Будете ли развивать сельское хозяйство, засеивая поля и строя мельницы? Возможно, станете благочестивым правителем — строителем церквей? Предпочтёте пировать в своих роскошных дворцах или отправитесь на войну, набирая войска в казармах? Обустройте ваши владения в соответствии со своими замыслами и станьте самым влиятельным лордом в королевстве!



## Цель игры

Стать самым богатым игроком к концу 16 раунда.

## Состав игры

Для каждого из 5 игроков (в каждом из 5 цветов):



Планшет феода



Фигурка лорда



Фигурка разведчика



84 тайла областей: 52 с синим оборотом и 31 с оранжевым оборотом. Все жетоны пронумерованы от 1 до 21. Тайлы областей делятся на 8 типов, в соответствии с колонками вашего планшета феода.



Поле  
(14 шт.)



Мельница  
(13 шт.)



Деревня  
(12 шт.)



Укрепления  
(11 шт.)



Рынок  
(10 шт.)



Казармы  
(9 шт.)



Церковь  
(8 шт.)



Дворец  
(7 шт.)



8 жетонов  
дополнительных  
областей



8 жетонов  
дополнительного  
дохода



15 карт  
событий



40 монет  
(номинал 1)



18 монет  
(номинал 5)



36 рубинов  
(номинал 10)



18 алмазов  
(номинал 50)

112 жетонов богатства:

# Подготовка к игре

- А** ♦ Перемешайте 52 тайла областей с синим оборотом и сформируйте из них стопку, лежащую лицевой стороной вниз (синяя стопка). Рядом оставьте место для стопки сброса.
- ♦ При игре вчетвером или впятером также поместите рядом с игровой областью стопку из 32 тайлов областей с оранжевым оборотом, предварительно перемешав их (оранжевая стопка).
- ♦ При игре вдвоём или втроём оставьте оранжевые тайлы в коробке — они вам не понадобятся.
- Б** ♦ Создайте поле замыслов. Возьмите с верха синей стопки столько тайлов областей, сколько игроков плюс 1, и выложите их в ряд лицевой стороной вниз в центре игровой области (например, 4 тайла в ряду при игре втроём).

- ♦ Важно! Выкладывайте тайлы областей в ряд в порядке возрастания чисел на их обороте: слева тайл с наименьшим числом и далее вправо по возрастанию. Если у двух тайлов одинаковое число на обороте, то самостоятельно решите, в какой последовательности их положить в ряду (не глядя на лицевую сторону).
- ♦ Повторяйте эту процедуру, пока вы не создадите поле замыслов, состоящее из 4 рядов, расположенных друг под другом. Затем переверните все тайлы на поле замыслов лицевой стороной вверх.
- В** ♦ Перемешайте карты событий, случайным образом возьмите из них 4 и выложите их лицевой стороной вверх под нижним рядом тайлов. Верните оставшиеся карты событий в коробку, в текущей партии они вам не понадобятся.
- Г** ♦ Каждый игрок выбирает цвет и берёт соответствующий планшет феода, а также фигурки лорда и разведчика.
- ♦ Сформируйте общие запасы жетонов дополнительных областей, дополнительного дохода и богатства, положив их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

- ♦ Определите начальный порядок хода. Один игрок берёт все фигурки разведчиков в руку и случайным образом достаёт их по одной. Игрок, чей разведчик был вытянут, берёт свою фигурку лорда и помещает её на любой пустой тайл области в верхнем ряду поля замыслов. На одном тайле может находиться только 1 фигурка лорда. Один из тайлов верхнего ряда останется пустым. После распределения фигурок лордов, верните все фигурки разведчиков их владельцам.



# Ход игры

**1** Сбросьте оставшийся пустым тайл области из ряда, в котором стоят фигурки лордов.

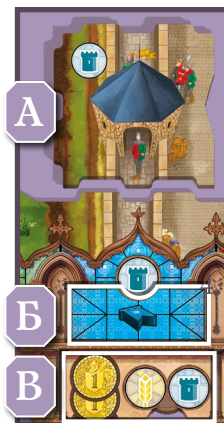
Игроки ходят по очереди, в зависимости от положения лордов в ряду тайлов областей. Первым будет ходить игрок, чей лорд стоит левее остальных, а затем остальные игроки в порядке слева направо.

**2** В свой ход выполните по порядку следующие действия.

- ❖ Немедленно переместите вашего лорда на любой пустой тайл области в следующем ряду ниже. В 4-м, 8-м и 12-м раунде, когда лорды будут находиться в самом нижнем ряду поля замыслов, перемещайте их, наоборот, в самый верхний ряд. 16-й раунд последний, в нём лорды не перемещаются.
- ❖ Возьмите тайл области, на котором находился ваш лорд, и поместите его в колонку феода соответствующего типа **А**.

**Важно!** Планшет феода разделён на 8 частей, в каждой из которых будут располагаться тайлы соответствующих типов областей. Тайлы областей будут располагаться поверх друг друга, образуя колонки. Каждый тип области обладает особым эффектом и приносит доход.

- ❖ Примените эффект этой колонки феода **В**. Подробнее об эффектах сказано на странице
- ❖ Получите доход этой колонки феода **В**: 2 или 3 монеты за каждый тайл области указанного типа в вашем феоде.



**Пример.** В феоде 2 тайла укреплений **А**, и вы добавляете в феоде первый тайл деревни **Б**. Каждая деревня и каждое укрепление приносит доход – 2 монеты **В**. Таким образом ваш доход составил  $2 \times 3 = 6$  монет.



**3** Далее ход переходит к следующему игроку. После того, как все игроки выполнили свои ходы, доложите тайлы областей с верха стопки в опустевший ряд. Выложите тайлы лицевой стороной вниз, располагая их в порядке возрастания слева направо, а затем переверните тайлы.

После 13 раунда докладывать ряды не нужно, так как ряды для последних 3 раундов уже будут выложены.

**Важно!** Мы рекомендуем выбрать одного игрока, чьей обязанностью в течение всей игры станет заполнение опустевших рядов.

Если синяя стопка тайлов областей опустела, выполните следующее.

- ❖ **При игре втроём:** перемешайте тайлы областей из сброса и сформируйте новую стопку (лицевой стороной вниз).
- ❖ **При игре вчетвером:** до конца игры продолжайте брать тайлы областей из оранжевой стопки.
- ❖ **При игре впятером:** начните брать тайлы областей из оранжевой стопки, а когда она закончится, то перемешайте все тайлы областей из сброса (синие и оранжевые вместе) и сформируйте новую стопку (лицевой стороной вниз).

**4** В конце 4-го, 8-го, 12-го и 16-го раунда примените эффект открытой карты событий, расположенной крайней слева, а затем переверните её лицевой стороной вниз. Подробнее о картах событий сказано на странице 8.




# ❖ Описание областей ❖

**Напоминание.** Сначала полностью примените особый эффект колонки феода, только затем получите доход этой колонки.  
Если особый эффект не может быть применён, в таком случае не выполняйте его и сразу получите доход.



## Поле



**Особый эффект.** Получите 1 монету за каждый символ фермера  на всех тайлах в вашем феоде.

**Доход.** Получите 2 монеты за каждое поле в вашем феоде.



## Мельница



**Особый эффект.** Игроки, у которых меньше тайлов мельниц, чем у вас, обязаны отдать вам 2 монеты. Если у игрока менее 2 монет в запасе, то он обязан отдать то, что есть.

**Доход.** Получите 2 монеты за каждый тайл мельницы в вашем феоде.



## Деревня



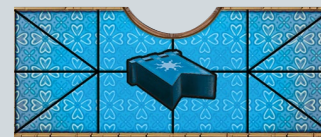
**Особый эффект.** Выберите тайл на вашем кладбище и поместите его обратно в ваш феоде, не применяя его эффект.

**Доход.** Получите 2 монеты за каждый тайл деревни и/или укреплений в вашем феоде.

**Примечание.** Тайл, вернувшийся в феоде с кладбища, учитывается при получении дохода.

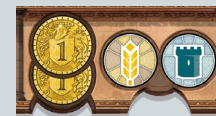


## Укрепление



**Особый эффект.** Поместите вашего разведчика на любой тайл области поля замыслов (выше или ниже ряда с вашим лордом). Вы зарезервировали этот тайл, остальные игроки не могут поместить на него своих лордов. Вы сами не обязаны размещать на нём своего лорда. Заберите своего разведчика, как только разместите в том ряду своего лорда.


**Доход.** Получите 2 монеты за каждый тайл поля и/или укреплений в вашем феоде.



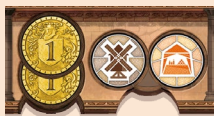


## Рынок



**Особый эффект.** Получите 1 монету за каждый символ сундука  на всех тайлах в вашем феоде.

**Доход.** Получите 2 монеты за каждый тайл рынка и/или мельницы в вашем феоде.



## Казармы



**Особый эффект.** Вы атакуете всех игроков, у которых меньше тайлов укреплений, чем у вас тайлов казарм. Каждый атакованный игрок перемещает крайний слева тайл со своего планшета феода на своё кладбище и отдаёт вам 2 монеты (если в колонке феода несколько тайлов, то на кладбище перемещается расположенный выше).

**Доход.** Получите 2 монеты за каждый тайл казармы и/или деревни в вашем феоде.



Когда в ходе игры, по причине эффектов казарм или карты событий, происходит разрушение тайла области, игрок размещает такой тайл справа от своего планшета феода – на кладбище. Отсюда тайлы областей никогда не возвращаются в стопку, они могут только лишь вернуться на планшет феода, благодаря эффекту деревни.



## Церковь



**Особый эффект.** Возьмите жетон дополнительного дохода и присоедините его к доходу любой колонки вашего планшета феода. В каждой колонке может находиться только 1 жетон дополнительного дохода. Колонки, в которых вы добавили такой жетон, будут приносить вам 1 дополнительную монету за каждый соответствующий тайл в вашем феоде.

### Пример.

Вы решили поместить жетон дополнительного дохода в колонку деревень. Доход этой колонки за каждый тайл деревни и/или укреплений в вашем феоде теперь на 1 монету больше.



**Доход.** Получите 3 монеты за каждый тайл церкви в вашем феоде.



## Дворец



**Особый эффект.** Выберите один из жетонов дополнительных областей и присоедините его к перечню областей любой колонки вашего планшета феода, где нет такого же символа, как у этого жетона. У каждой колонки феода может быть только 1 жетон дополнительных областей.

Этот жетон будет учитываться при получении дохода как дополнительный тип тайлов, за который вы получаете монеты.

**Пример.** Жетон поля нельзя добавить в колонку поля или укреплений, так как в условии дохода этих колонок уже указан этот тип области.



**Доход.** Получите 3 монеты за каждый тайл дворца в вашем феоде.

# Пример 1-го раунда при игре втроём

- 1 ♦ Розовый игрок ходит первым. Начиная с него, каждый участник помещает своего лорда на свободный тайл в верхнем ряду поля замыслов.



- ❖ Розовый игрок выбирает жетон
- ❖ Синий игрок выбирает жетон
- ❖ Зелёный игрок выбирает жетон



- 2 ♦ Пустой жетон в верхнем ряду сбрасывается.



- 3 ♦ Синий игрок, чей лорд находится на крайнем слева тайле, ходит первым и помещает своего лорда на тайл в следующем ряду ниже.



- 4 ♦ Затем он берёт тайл , помещает его в свой феоде в соответствующую колонку. Теперь он сначала должен применить его особый эффект (если возможно), а затем получить доход.



❖ **Особый эффект.** Так как в феоде синего игрока ещё нет тайлов с символом фермера , то особый эффект не применяется.



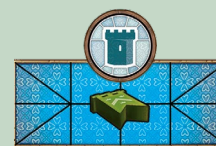
❖ **Доход.** Синий игрок получает 2 монеты за свой единственный тайл в феоде.



- 5 ♦ Зелёный игрок перемещает своего лорда на 3-й тайл в ряду ниже .



- 6 ♦ Он берёт тайл и помещает его в соответствующую колонку своего феода.



❖ **Особый эффект.** Зелёный игрок может использовать своего разведчика, чтобы резервировать один из будущих тайлов областей. Игрок решает поместить своего разведчика на тайл в 3-м ряду.



❖ **Доход.** Зелёный игрок получает 2 монеты за свой единственный тайл в феоде.



- 7 ♦ Розовый игрок перемещает своего лорда на первый тайл (🏰) во 2-м ряду.



- 8 ♦ Он забирает тайл (🏰) и размещает его в своём феоде, применяя его эффект.

❖ **Особый эффект.** Розовый игрок атакует всех других игроков, у которых меньше (🏰), чем у него (🏰). Так как у него 1 (🏰), он может атаковать только тех, у кого нет (🏰), а именно синего игрока. Синий игрок вынужден отдать розовому игроку 2 монеты и разрушить свой единственный тайл (🏰), положив его к себе на кладбище.



❖ **Доход.** Розовый игрок получает 2 монеты за свой единственный тайл (🏰) в феоде.



- 9 ♦ Первый раунд закончился. Зелёный игрок дополняет поле замыслов. Он берёт 4 новых тайла областей, выкладывает их в порядке возрастания чисел, указанных на их обороте, а затем переворачивает тайлы лицом вверх.



- 10 ♦ Во втором раунде первым ходит розовый игрок. Никем не занятый тайл области (🏰) сбрасывается. Поскольку тайл области (🏰) в следующем ряду ниже занят разведчиком зелёного игрока, то другие игроки не могут поместить на него своих лордов.

## ❖ Конец игры ❖

Игра заканчивается в 16-м раунде после того, как был применён эффект 4-й (последней) карты события, а сама карта перевёрнута лицевой стороной вниз. Подсчитайте победные очки и определите победителя.

**Важно!** Каждый игрок теряет 10 монет за каждую колонку феода, в которой нет хотя бы 1 тайла области.

Сложите номиналы всех ваших жетонов богатства. Побеждает самый богатый игрок. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого в феоде больше тайлов дворцов. Если ничья сохраняется, то проверьте у кого раньше окажется преимущество по количеству тайлов в колонке феода, проверяя их последовательно справа налево (церкви, казармы и т.д.).



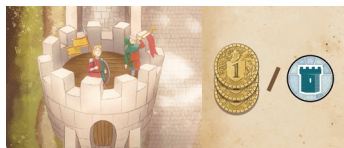
# ❖ Эффекты карт событий ❖



• **Развитая торговля** •  
 Каждый игрок получает 1 за каждого фермера в своём феоде.



• **Изысканные товары** •  
 Каждый игрок получает 1 за каждый сундук в своём феоде.



• **Укрепление обороны** •  
 Каждый игрок получает 3 за каждый тайл укреплений в своём феоде.



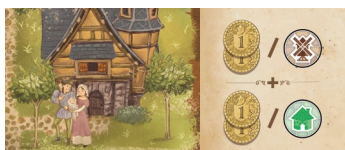
• **Хороший урожай** •  
 Каждый игрок получает 2 за каждый тайл поля в своём феоде.



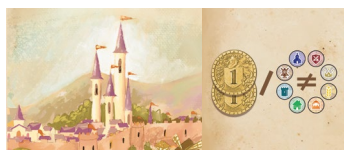
• **Субсидия** •  
 Каждый игрок получает 3 за каждый тайл области на своём кладбище .



• **Триумфальное возвращение** •  
 Каждый игрок получает 2 за каждый тайл рынка и/или казарм в своём феоде.



• **Прирост населения** •  
 Каждый игрок получает 2 за каждый тайл мельницы и/или деревни в своём феоде.



• **Обширные владения** •  
 Каждый игрок получает 2 за каждый тип области, присутствующий в его феоде.



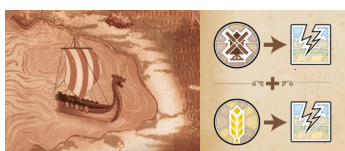
• **Дорогостоящие церемонии** •  
 Каждый игрок отдаёт 2 в общий запас за каждый тайл церкви и/или дворца в своём феоде.



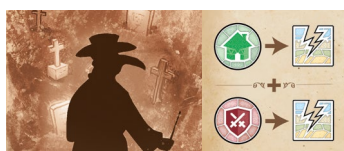
• **Крестьянский бунт** •  
 Каждый игрок разрушает в своём феоде 1 тайл дворца (если есть) и помещает его на своё кладбище .



• **Альянс** •  
 Каждый игрок получает 3 за каждый тайл церкви и/или дворца в своём феоде.



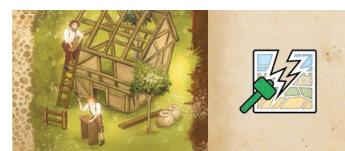
• **Нашествие варваров** •  
 Каждый игрок разрушает в своём феоде 1 тайл мельницы и/или 1 тайл поля и помещает на своё кладбище .



• **Чёрная смерть** •  
 Каждый игрок разрушает в своём феоде 1 тайл деревни и/или 1 тайл казарм , и помещает их на своё кладбище .



• **Землетрясение** •  
 Каждый игрок разрушает в своём феоде 1 тайл укреплений (если есть) и помещает его на своё кладбище .



• **Реконструкция** •  
 Каждый игрок выбирает 1 тайл области на своём кладбище и помещает его в соответствующую колонку своего планшета феода, не применяя эффект этой колонки.