

Цель игры

Испанский золотой век это игра для 4 или более игроков (всегда для четного числа игроков), ставящая цель реконструировать конфронтацию между двумя семейными фракциями (Семьями) с испанским королевским двором в качестве декораций, но и оставляющая возможность отдельным игрокам реализовать свои амбиции в становлении новым премьер-министром или фаворитом короля. В ходе каждого раунда, игроки должны будут укреплять своё влияние в трёх *сферах*: Правительство, Общество и Духовенство. Игроки действуют как совместно, образуя единую фракцию, но и оставляющая (против других игроков). В конце игры, победителем будет объявлен тот игрок, который наберёт больше **очков Благосклонности** "от молодого короля, таким образом, получив право продекларировать знаменитую цитату графа-герцога Оливареса: «Отныне весь мир всецело мой»!"

Обзор состава игры

1. **Карта персонажа**: она показывает архетип персонажа Мадридского двора 1621 года. Каждая карта имеет следующие свойства:

1.1 **Наименование персонажа**: ранг или должность лица;

1.2 **Инициатива**: определяет в какой момент игрок, использующий эту карту должен её сыграть;

1.3 **Сила влияния**: эти числа демонстрируют Силу влияния данного персонажа в каждой из трёх *сфер влияния* игры 15 Dias (Правительство, Общество и Духовенство);

1.4 **Диапазон влиятельности (референсные значения)**: он показывает уровни силы влияния других персонажей, на которые может повлиять данный персонаж (например, Констебль замка может повлиять на персонажей, которые имеют **силу влияния** среди Духовенства 3, 4, 5, 6 или 7, так как диапазон влиятельности Констебля ранжируется от 3х до 7ми);

1.5 **Способность Персонажа**: она влияет на персонажей других игроков;

1.6 **Административная способность**: даёт бонус при наборе карт и их сбросе.

2. **Карты Особых Ситуаций**: эти карты добавляются к персонажу в игре (так называемый «Главный персонаж»), расширяя или снижая его возможности. Эти карты даже могут повлиять на способность играть некоторые карты соперниками!

3. **Карты принца**: они демонстрируют **очки Благосклонности** игрока или Семьи, которые можно накопить в составе Семьи или за счёт побед в Индивидуальных Конфронтациях. В конце игры, игрок с наибольшим числом **очков Благосклонности**, в общей сложности, набранных его Семьей и тех очков, которые находятся в зоне игрока, объявляется победителем. Данные карты имеют две стороны: одна сторона, рубашка – показывает **очки Благосклонности**, которые может получить Семья (они одинаковы для всех карт: 5 очков) и обратная сторона показывает количество **очков Благосклонности**, которые может получить отдельный игрок (они различны). Более того, на лицевой стороне карты можно встретить изображения Колоколов, которые могут оповестить о конце игры. Когда третий Колокол вскрыт – игра завершается.

4. **Карты силы**: они показывают Сферу влияния (Правительство, Общество и Духовенство) в области которой Семья или игрок играют в рамках двух Конфронтаций каждого раунда.

5. **Карта контроля Административных Способностей**: стороны этой карты показывают, является ли использование Административных способностей платным, или нет.

6. **Жетоны Семьи**: Эти жетоны используются для маркировки: А) к какой Семье (Оливарес или Лерма) принадлежит игрок; В) Пропускает ли игрок его фазу или нет («неактивная» сторона жетона); С) Этот жетон представляет имущество Семьи («гасиенду»), то есть карты, сыгранные под этот жетон принесут игроку в конце раунда *Дукаты*.

7. **Дукаты**: Эти жетоны используются для оплаты стоимости использования Административных Способностей и, также, даруют Очки Благосклонности в конце игры.

8. **Карты Заговорщиков**: Это карты особенных персонажей, которые помимо того, что могут быть сыграны как обычные персонажи, могут предоставлять различные преимущества во время игры, но так же могут и снять с игрока Очки Благосклонности в конце игры, если подобная карта не будет сыграна правильно.

Подготовка к игре

1. **Выбор Семьи**. Игроки делятся на две группы или Семьи с равным количеством членов. Что бы видеть к какой Семье (Лерма или Оливарес)

принадлежит тот или иной игрок – раздайте каждому игроку по жетону его Семьи. После чего игроки рассаживаются таким образом, что бы члены одной семьи сидели рядом друг с другом. Жетоны семьи кладутся перед каждым игроком активной стороной вверх.

2. Формирование Колод и Банка.

Сложите колоды Персонажей и карт Благосклонности

А) **Колода Персонажей (Court)**: все карты Персонажей и Особых ситуаций замешиваются в одну колоду, выкладываемую в середине стола.

Б) **Колода карт Благосклонности**: Все карты Принца замешиваются в колоду и выкладываются рубашкой вверх рядом с колодой Персонажей, где рубашка – сторона с символом «трёх игроков» и «+5». Все 28 Дукатов так же выкладываются в доступное для всех место.

3. **Размещение карт Силы и карты контроля Административных Способностей**. 3 карты Силы выкладываются рядом с колодами Персонажей и Благосклонности. Карта контроля Административных Способностей так же кладётся рядом бесплатной стороной вверх (с зачёркнутым изображением дуката).

4. **Размещение Заговорщиков** (опционально). Все карты Заговорщиков перемешиваются, после чего вытаскиваются 4 карты. Они выкладываются лицевой стороной вверх в центре стола. Другие карты Заговорщиков уберите в коробку – в этой игре они не пригодятся.

5. Стартовые рука и Дукаты.

И напоследок, каждый игрок, начиная с самого младшего и далее по часовой стрелке, набирает в руку по 7 карт из колоды Персонажей и берет по 2 Дуката. Если игрок вытянул более 2 карт Особых Ситуаций, он обязан продемонстрировать это и сбросить все карты. После чего вновь набрать 7 карт и так пока на руке не будет 2 или меньше карт Особых ситуаций..

Семья Оливарес ходит первой. Испанский Золотой Век начался!

Последовательность игры

Игра протекает в 4 раунда. Каждый раунд состоит из 6 фаз. В фазу конфронтации семей и индивидуальных конфронтаций игроки совершают ходы.

1. **Набор карт в руку;**

2. **Выбор Сфер влияния (Сил);**

3. **Конфронтации между Семьями;**

4. **Индивидуальные Конфронтации;**

5. **Управление Персонажами;**

6. **Победные очки.**

1. Набор карт в руку.

Перетасуйте колоду сброса карт Персонажей и Колоду Персонажей (кроме первого раунда). Начиная с самого младшего игрока, доберите до 7 карт в руку. По-прежнему, если у игрока на руке окажется более 2 карт Особых Ситуаций, он обязан продемонстрировать это и сбросить все карты. После чего вновь набрать 7 карт. Переверните карту Контроля Административных способностей лицевой (бесплатной) стороной вверх. Если колода персонажей закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

2. Выбор Сфер влияния (Сил).

В этой фазе Семьи принимают решение, в какой из Сфер влияния (Правительство, Общество или Духовенство) будут тягаться Ситуации в ходе Конфронтации между Семьями. Семья, которая должна ходить первой (Оливарес в первом раунде; в последующих раундах – сторона, проигравшая в последней Конфронтации) выбирает карту Силы и передаёт её второй Семье. После чего вторая Семья так же выбирает из двух оставшихся карт одну и передаёт её первой Семье. Если игроки, принадлежащие к одной семье, не могут прийти к единому мнению, какую карту передать противнику, она определяется случайным способом. Как описано в разделе «Обзор состава игры», каждая карта Силы показывает номинальную сферу влияния, за которую будут бороться Семьи в каждом аспекте игры (применяя Способности Персонажей или определяя победителя Конфронтаций).

Например: Семья Оливарес получила карту Силы «Духовенство» (прителею от Семьи Лерма), это означает, что для определения победителя в фазе Конфронтации между Семьями, Семья Оливарес должна иметь в виду значения «Духовенства» своих Персонажей и так же, когда Оливарес пользуются Способностями своих Персонажей против Семьи Лерма, они должны принимать во внимание уровень «Духовенство» Персонажей своих оппонентов. Оставшуюся карту Силы отложите в сторону. Как и в фазу Конфронтации между Семьями, эта

карта будет базовой Силой для всех игроков в фазу индивидуальных Конфронтаций.

3. Конфронтации между Семьями

На данном этапе Семьи конкурируют между собой для того, что бы завоевать расположение молодого короля. Победителем Конфронтации станет Семья, у которой сумма всех уровней Сил Влияния от всех своих Персонажей на столе больше аналогичной суммы оппонента.

В начале данной фазы все игроки втайне от других выбирают карту персонажа с руки и выкладывают её рубашкой вверх на стол. Как только все игроки выложат по карте, они одновременно вскрываются.

Теперь игроки должны сделать свои ходы (ходы описаны подробно на странице 9), начиная с игрока, сыгравшего Персонажа с наибольшей инициативой и далее в порядке уменьшения инициативы. В случае равенства инициатив первым ходит Персонаж с наибольшим уровнем Силы на карте; если равенство сохраняется, то первым ходит игрок с наибольшей суммой всех Сил. После того как все игроки сделали свои ходы, начинается следующий раунд ходов, начинающийся с наиболее инициативной карты.

В случае утраты игроком своего Главного Персонажа (вследствие применения Способностей Персонажей оппонентом), игрок будет иметь инициативу 0 и должен сыграть другого Персонажа (как Главного) на стол, только если он не имеет всего 3 карты на руке или не покинул раунд, что будет означать, что он не может играть новую карту Персонажа.

Данный процесс повторяется до тех пор, пока на руках игроков не останется только по 3 карты и/или они не покинут раунд. С этого момента, начинается подсчёт Сил: сложите Силы базовых Сфер Влияния у Персонажей двух Семей, - побеждает Семья с наибольшей суммой: один из игроков победившей Семьи тянет карту Принца и кладёт её рубашкой вверх (это значит, что все игроки из этой семьи имеют 5 очков Благосклонности). В случае ничей, никто не признаётся победителем. Карта принца сбрасывается рубашкой вверх. Затем, игроки сбрасывают сыгранные карты специальных ситуаций, а карты активных персонажей возвращаются со стола в руку.

4. Индивидуальные конфронтации.

Как и в предыдущей фазе, игроки прилагают усилия для завоевания расположения молодого короля, но уже не как члены Семьи, но как личности. В этой фазе, как и в фазу Конфронтации между Семьями сравниваются уровни Сил Главных Персонажей, но теперь в сфере влияния, определяемой картой Силы в центре стола (Базисной Силы, которую не передали ни одной из сторон). Эта фаза очень похожа на предыдущую фазу. Игроки совершают ходы, следуя вышеописанной структуре хода (т.е. играют карту Персонажа рубашкой вверх, после чего вскрываются и первым ходит игрок с наибольшей инициативой). Эта фаза завершается после того, как у всех игроков **заканчиваются карты** на руках или они **выбывают** из фазы. После чего игрок, Персонаж которого имеет наивысшее значение Базовой Силы, объявляется победителем фазы. Игрок-победитель берёт карту Принца и кладёт её в свою область рубашкой вниз. Эта сторона карт Принца может содержать изображения колоколов, используемых для оповещения о конце игры. В случае ничейного результата никто не победил, но верхняя карта Принца всё равно вскрывается, а изображения колоколов на ней засчитываются при определении окончания игры. Наконец, карты Персонажей на столе возвращаются на руки владельцам, а карты Особых Ситуаций отправляются в сброс.

5. Управление персонажами

В этой фазе все Персонажи, находящиеся под жетонами Семьи или «гасиендой» возвращаются на руку, сыгравшего их игрока. Гасиенду следует воспринимать как землю игрока под управлением Персонажей. По этой причине каждая карта, вернувшись в руку с Гасиенды должна принести Дукат (максимум 2 Дуката). Подробности на странице 11.

6. Победные очки.

Игра завершается в двух случаях:

1.- По завершении 4го раунда

2.- Когда после вскрытия карты Принца по завершению Индивидуальных Конфронтаций вскрывается третье изображение колокола (это говорит о смерти короля Филипа III). В обоих случаях, все очки Благосклонности складываются (все выигрыши от Семейных и Индивидуальных Конфронтаций); Дукаты так же обмениваются на очки Благосклонности (1 очко за каждые 2 Дуката); Из суммы Очков Благосклонности вычитают штрафы за карты Заговорщиков, оставшиеся на руке; Игрок, набравший наибольшее количество очков Благосклонности объявляется

победителем! Он становится новым фаворитом Короля! В случае ничьей, игроки с равным количеством очков теряют свои шансы стать фаворитом Короля, которым становится игрок, следующий по количеству очков Благоклонности. Если все игроки равны, то никто не победил, и обе Семьи попадают в опалу... Если игра не завершилась, начинается новый раунд. Набор карт в руку и так далее.

Ход игрока. Детали.

Ходы игроков – в них вся суть игры 15 дней: Испанский Золотой Век. Как объяснялось выше, ход игрока состоит из двух фаз: Конфронтации между Семьями и Индивидуальные Конфронтации. В свой ход игрок может предпринять два действия (специальное и общее, прям как теория относительности=)). Т.е. одно общее и одно специальное. Общее действие является специальным к исполнению! Ход должен проходить в следующем порядке:

1.- Специальные действия:

- 1.1.- Сыграть нового Главного Персонажа (обязательное действие).
- 1.2.- Сыграть «защищённого» Персонажа.
- 1.3.- Управление Гасиендой
- 1.4.- Нанять и сыграть Заговорщика.

2.- Общие действия (обязательные к исполнению):

- 2.1.- Использовать Способности Персонажей.
- 2.2.- Использовать Административную Способность Персонажа.
- 2.3.- Сыграть Особую Ситуацию.
- 2.4.- Управление Гасиендой.
- 2.5.- Спасовать
- 2.6.- Покинуть фазу.

1.- Специальные действия

1.1.- Ввести нового Главного Персонажа в игру (обязательно).

Это может потребоваться, в случае если карта Главного Персонажа была сброшена вследствие применения Способности Персонажей другим игроком (Ликвидация или Переманивание). В этом случае игрок, Персонаж которого был сброшен **должен** ввести в игру нового Главного Персонажа. Кроме того, как описано в фазе Конфронтации между Семьями, если Главный Персонаж сброшен, игрок должен действовать в своём следующем ходу с Инициативой «0» у его нового Главного Персонажа (т.е. самым последним) и сыграть это действие перво-наперво. Если несколько игроков остались без Главных Персонажей в один и тот же раунд, последний игрок с Главным Персонажем на столе (по окончании его хода) решает, какой из игроков без персонажа будет ходить первым в следующей фазе. Как только игрок, лишённый Персонажа совершил ход (помните, игроки обязаны играть это действие), он решает, который игрок без Главного Персонажа будет играть следующим и так далее.

1.2.- Сыграть «защищённого» персонажа.

Игроки могут сыграть другого (но только одного) Персонажа, карта которого подкладывается под карту Главного Персонажа, но показывается только его Уровень Силы, собственно поэтому Персонаж и нарекается Защищённым. Главный Персонаж выступает в качестве щита или защиты Защищённому Персонажу. С этой целью, Защищённый персонаж должен иметь референсные значения Силы в пределах Диапазона влияния Персонажа, покрывающей его. Защищённый персонаж не может выступить целью Способностей Персонажей, не смотря на то, что они могут стать целью карт Особых Ситуаций. Кроме того, если прикрывающий Персонаж был сброшен или отведён в руку оппонента, прикрываемый персонаж больше не защищён, становясь Главным Персонажем, и таким образом становится доступным для применения Способностей Персонажей в обычном порядке. Последнее, но не менее важное правило: когда референсные значения Силы суммируются, референсные значения Защищённого персонажа суммируются тоже. Кроме того, когда фаза закончена, Защищённые персонажи так же возвращаются на руку своих владельцев.

1.3.- Управление Гасиендой.

Игроки могут положить карты Персонажей под жетон их Семьи. Эти персонажи не учитываются при подсчёте референсных значений Сил, и они так же не могут стать целью карт Особых Ситуаций или Способностей Персонажей. Эти карты остаются под жетоном Семьи вплоть до фазы Управление Персонажами. В этот момент карты Персонажей возвращаются в руку игрока и приносят 1 Дукат за каждую возвращённую карту, но не больше 2х!

1.4.- Найм Заговорщиков.

Игроки могут нанять одного из четырёх Заговорщиков, доступных в игровой зоне. После чего должен сбросить две карты Персонажей под жетон Гасиенды (жетон Семьи). Игрок может нанимать так много Заговорщиков, как того пожелает, но одновременно сыграть может только одного. Остальные же карты Заговорщиков игрока останутся лежать рубашкой вверх рядом с жетоном Семьи игрока. После того как Заговорщик нанят и в течение первого хода каждой фазы, игрок будет выбирать играть ли Заговорщика с руки или попытаться осуществить интригу.

1.4.1.- Сыграть Заговорщика с руки: в это случае, карта Заговорщика работает как обычная карта Персонажа, за исключением того, что она не располагает Административной способностью. Если Заговорщик сброшен (в результате воздействия Способностей Персонажей), он не сбрасывается в сброс колоды Персонажей, а выкладывается рубашкой вверх рядом с жетоном Семьи игрока, владеющего Заговорщиком. Заговорщик может быть получен от оппонента с *Обменом* или *Переманиванием*, или шпионской Административной способностью, но с началом следующей фазы Конфронтации (Семейной или Индивидуальной), игрок, который переманил Заговорщика, должен вернуть его игроку, который первым нанял его. После чего владелец Заговорщика принимает решение как ему использовать своего Заговорщика (брать в руку или выкладывать для осуществления интриг).

1.4.2.- Интриги. Если Заговорщик выложен, эта карта не учитывается при определении победителя и так же не может выступать целью Способностей Персонажа. В этом случае, играют только лишь способности Заговорщика. Способность Заговорщика объясняется в другом разделе – Справка по Картам Заговорщиков. Кроме того, владельцы Заговорщиков должны иметь ввиду, что эти карты отнимают очки в конце игры.

2.- Общие действия

2.1.- Активировать Способности Персонажей.

Как описано выше, целью Компетенций всегда выступает Главный Персонаж противника. В его ход, игрок может сбросить карту Персонажа для того, что бы активировать его Способность, «атакуя» Главного Персонажа одного из оппонентов. Для определения возможности применения Способностей к тому или иному Персонажу – сравните Силу влияния Персонажа, Способность которого используется с референсными значениями Силы Цели «атаки» в сфере влияния в которой проходит Конфронтация. Они должны соответствовать друг другу. Существует 4 вида Способностей Персонажей:

2.1.1.- **Ликвидация:** сбрасывает жертву в колоду сброса Персонажей.

2.1.2.- **Подмена:** поменяйтесь с другим игроком Главными Персонажами.

2.1.3.- **Переманить:** позволяет забрать Главного Персонажа другого игрока себе в руку. Но затем атакующий игрок должен отдать жертве другого Персонажа с руки или 1 Дукат.

2.1.4.- **Манипуляция:** позволяет задействовать Способность Главного Персонажа цели, или его Административную Способность. При этом в ход игрока, ставшего целью такой атаки, этот Персонаж не может повторно задействовать Способность, которую использовал оппонент с помощью Манипуляции. Причём можно таким образом запускать цепочки из Манипуляций Главных Персонажей других игроков! ВАЖНО: В фазу конфронтации семей, диапазон влияния для розыгрыша способностей персонажей это референсная сила, выбранная семьей. Например, если Оливерас выбрал Силу в «Обществе», то разыгрывая способности персонажей против семьи Лерма учитываются референсные значения по «Обществу», а не «Церкви» или «Правительства»

2.2.- Активация Административной Способности.

Не смотря на то, что они похожи на Способности Персонажей, эти Способности не направляются на Главных Персонажей игроков и не нуждаются в проверке референсных значений Сил для того, что бы их активировать. Однако, они имеют свои ограничения. Первая Административная способность, сыгранная в Конфронтации играется бесплатно, но каждая последующая обойдётся в 1 Дукат. Для индикации данной опции переворачивается лицом вверх Карта контроля Административных Способностей. Эта карта снова перевернётся рубашкой вверх в фазу набора руки. Примечание: Помните, что Манипулируя Административной Способностью, с помощью способности Персонажа вы не платите за её использование!

2.2.1.- **Усиление:** данная способность позволяет взять из колоды Персонажей карту.

2.2.2.- **Инвестиции:** данная способность позволяет сбросить 2 карты с руки (не считая карту, применяющую Инвестиции) и взять такое же количество карт сверху колоды **сброса** Персонажей. После чего взять дополнительную карту из колоды Персонажей.

2.2.3.- **Шпионаж:** Игрок смотрит руку другого игрока, после чего он обменивает карту с руки этого оппонента на одну из своих карт в руке или отдаёт ему 1 Дукат. После этого возьмите карту из колоды Персонажей.

2.2.4.- **Совершенствование:** Игрок просматривает колоду сброса и берёт на руку любую карту. Внимание!: Не смотря на то, что это не рекомендовано для реализации в первой партии игроки могут задействовать Способности Персонажей против членов своей же Семьи!

2.3.- Особые ситуации.

Карты Особых Ситуаций направлены на усиление или ослабление Главных персонажей. Игроки играют карты Особых Ситуаций на Главного Персонажа и она остаётся прикреплённой к нему до тех пор пока он не покинет зону игрока: сбросится Ликвидацией или перейдёт другому игроку Переманиванием, или просто потому что фаза завершена. Однако если игрок перемещает Подменой Персонажа с картой Особых Ситуаций, то он перемещается вместе с картой. Карта Главного Персонажа может быть укреплена/ослаблена только одной картой Особых Ситуаций одновременно, и следует подчеркнуть, что «Защищённый» персонаж так же может иметь одну карту Особых Ситуаций.

2.3.1.- **Вельможа Испании:** Нельзя сбросить персонажа с помощью Способности Персонажа «Ликвидация».

2.3.2.- **Верные дела:** Персонаж может быть только «Ликвидирован».

2.3.3.- **Бюрократическая некомпетентность:** Каждый раз, распахиваясь за что-нибудь Дукатами, платите в два раза больше нормы.

2.3.4.- **Двойной агент:** Если этот Персонаж сброшен (Ликвидирован), он заменяется на другого Персонажа из стопки сброса.

2.3.5.- **Сохранение положения:** Силы влияния Персонажа увеличиваются на 3 балла (но не диапазон влияния).

2.3.6.- **Под следствием:** Силы влияния Персонажа уменьшаются на 3 балла (но не диапазон влияния).

2.4.- Управление Гасиендой.

Как объяснялось в разделе Специальные действия, Персонаж может быть послан управлять Гасиендой с помощью соответствующего Общего Действия. Это правило описано на стр.11. Это так же справедливо для отправки Персонажа на Гасиенду с помощью Специального действия и сделать это снова уже с помощью Общего действия, отправляя таким образом двоих Персонажей за один ход.

2.5.- Пасс

Игрок может принять решение спаснуть, и в таком случае он должен сбросить с руки одну карту. В начале нового раунда игрок снова в игре. Внимание: Игрок не может спаснуть с фазу Конфронтации между Семьями, если он имеет только 3 карты на руке (другими словами игрок никогда не может остаться менее чем с тремя картами в этой фазе).

2.6. – Покинуть фазу

Игрок может выбрать покинуть фазу. В этом случае, игрок больше не может разыгрывать действия в текущей Конфронтации. Игрок оставляет на руке 4 карт в случае Конфронтации Семей или 4 и меньше карт на руке – в случае Индивидуальной конфронтации. Игрок оставляет свою руку с картами «лицом вниз», а инициатива его главного персонажа не учитывается. Карты на руке игрока не могут быть выбраны целью способностей персонажей или административных способностей. Однако главный персонаж игрока может быть целью других игроков и его показатель Силы может добавляться для определения победителя.

ИГРА НА ДВОИХ

Подготовка и правила игры для двоих несколько отличаются: В фазу Конфронтации между Семьями вытягивается карта из колоды Персонажей и в открытую кладётся в середине стола. Эта карта должна быть картой Персонажа и если вытягивается карта Особых Ситуаций, то она сбрасывается и вместо неё тянется новая карта, пока не вытянется карта Персонажа. Этот Персонаж будет считаться вашим родственником и её сила будет прибавляться к вашим до определения победителя в фазе Конфронтации между Семьями или в Индивидуальных Конфронтациях. Кроме того карта родственника может быть украдена или сброшена оппонентом и в этом случае вытягивается новый персонаж и становится новым родственником.