



The Castles of Burgundy



The classic strategy game about planning, trading, and building

INTRODUCTION

It is the 15th Century in Burgundy, Central France. As an influential duke it is your goal to lead your estates to prosperity through strategical expansion and trade.

Roll your dice to reveal your options and find a strategy that will lead you to victory. Whether trading or farming, building or research, many different paths lead to prosperity and prestige.

There are many ways to gain victory points in this building game. Choose your strategy wisely! Thanks to the many different duchies, the game offers a lot of variation and remains challenging even for experienced players, since no two games play out alike.

The winner is the player with the most victory points at the end of the game.

INTRODUCTION



Players take on the roles of dukes in 15th century Burgundy

Over the course of 5 phases, players score victory points through trading, farming, building or scientific research

The player with the most victory points at the end of the game is the winner

GAME MATERIALS

For the base game:

164 hex tiles:

- 7x 8 buildings (40 beige, 16 black) здания
- 7x 4 livestock (20 light green, 8 black) скот
- 26 monasteries (20 yellow, 6 black) монастыри
- 16 castles (14 dark green, 2 black) замки
- 12 mines (10 gray, 2 black) шахты
- 26 ships (20 blue, 6 black) корабли

42 trade goods tiles (square, 7 per color) товары

24 silver coins серебрянные монеты

26 worker chips рабочие

12 bonus tiles (1 small and 1 large in 6 colors)

4 victory point tiles (100/200 points in each of the

4 player colors) жетон победных очков

8 playing pieces (2 each in the 4 player colors)

9 dice (2 each in the 4 player colors, plus 1 white)

1 game board (double-sided) игровое поле

16 player boards (4x duchies 1 & 2, 1 each of duchies 3-10) планшеты для игроков

4 overview boards памятки

For the expansions:

4 additional hex tiles дополнительные шестигранные жетоны

6 additional duchies (11a-11f): "The Border Posts" пограничная застава

9 additional hex tiles: "The White Castles" Белые замки

5 additional hex tiles: "The Inns" гостиницы

12 additional tiles: "The Trade Routes" торговый путь

2x4 additional duchies (12a1 & 12a2 + 12b1 & 12b2): "The Team Game" для кооперативной игры

2 additional duchies (13a + 13b): "The Solo Game" для соло игры

18 tiles: "The Shields" щиты

*If you are reading this manual for the first time, we recommend ignoring the **bold** text in the margin of each page. That text serves as a quick rules reference after taking a longer break from the game.*

GAME SETUP

(Before playing for the first time, carefully remove all tiles from the punch-out boards.)

Lay the **game board** in the middle of the table.

Разместите игровое поле по центру стола

The 4-player side shows:

"Victory point table"

таблица победных очков

5 "phase spaces" (A-E)

фазы игры

5 "Game round spaces"

раунды

6 numbered "depots" (1-6), секции для цветных шестигранных тайлов, секции для товаров

1 central "black depot" тайлы с черной рубашкой

1 "bridge" (= turn order track) порядок хода

6 bonus tile spaces бонусные тайлы

1 victory point track (0-100) трек победных очков



The back side shows the game board for the 2- and 3-player game. The only difference is the number of hex tiles per depot, including the black depot. *See page 11 for more details.*

одна сторона для игры на 4, другая для 2-3

1) Возьмите жетоны серебряных монет, рабочих, белый кубик и расположите их около игрового поля

2) Разделите 164 шестигранных тайла по цвету рубашки и расположите их лицевой стороной вниз рядом с полем

3) Перемешайте 42 тайла товаров (лицевой стороной вниз). Затем разделите на 5 стопок по 5 тайлов. Поместите на соответствующие зоны (A - E) на игровом поле. Остальные 17 тайлов отложите (лицевой стороной вниз)

4) Пометите бонусные тайлы на предназначенное им место на игровом поле, при этом большие тайлы (с большим значением) укладывают поверх малых.

КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ ЦВЕТ И ПОЛУЧАЕТ:

- Планшет игрока с номером 1 или 2 (все стартуют с одинаковыми номерами на планшетах. Информацию о планшетах 3-10, смотрите на 10 странице) и кладет его перед собой
- Один замок (темно-зеленый шестигранный тайл) и поместите его на планшет игрока (с № 1 или №2), в соответствующий темно-зеленый сектор с номером 6
- Три случайных товара, из 17 ранее отложенных. Поместите их лицевой стороной вверх на соответствующее поле в правом нижнем углу вашего игрового планшета. Если вам попались тайлы с одинаковым цветом сложите их стопкой на один сектор.
- Одну памятку для игроков
- Два кубика, соответствующие выбранному вами цвету
- Два маркера соответствующего цвета. Поместите один на трек победных очков на отметку 0.
- одну серебряную монету, разместите ее в правом верхнем углу вашего планшета
- Один жетон победных очков 100\200 и положите рядом с вашим планшетом

Place the 24 silver coins, 26 worker chips, 164 face down hex tiles (sorted by color), and the white die next to the game board

Place 5x5 face down stacks of goods tiles on the phase spaces A-E

Place 2x6 bonus tiles onto the corresponding spaces on the game board

Each player receives:

- 1 player board
- 1 starting castle
- 3 random goods tiles
- 2 dice of their chosen color
- 1 playing piece (victory points)
- 1 playing piece (turn order)
- 1 victory point tile
- 1 silver coin
- 1-4 workers (for 1st to 4th player)

Киньте кубик, чтобы установить порядок хода. Выигрывает игрок выкинувший большее значение. Первый игрок берет один жетон рабочего и располагает его в соответствующей зоне игрового планшета справа сверху. Второй игрок получает 2 жетона рабочих, третий три, четвертый четыре. Первый игрок кладет круглый маркер своего цвета, на трек порядка хода. Он находится справа сверху на игровом поле. Остальные проделывают тоже самое. Первый игрок получает белый кубик.

Белый кубик остается у первого игрока.

На треке порядка хода все фишки игроков складываются стопкой на крайней секции. Игрок в начале бросивший большее значение на кубике, располагает свою фишку поверх остальных. Продвижение по треку идет к центру игрового поля.

Determine the starting player and distribute 1 to 4 workers in clockwise order

Place playing pieces on bridge in turn order

Starting player receives white die

A DUCHY

Место для кубиков



Место для полученных шестигранных тайлов

Место для серебрянных монет

Место для жетонов рабочих

Город: 3 тайла

Река: 3 тайла

Пастбище: 1 тайл

Три зоны под товары

Проданные товары

Duchy numbers (the game contains 4 each of duchies 1 and 2, plus 1 each of duchies 3-10)

Ваше княжество состоит из 37 различных шестигранных тайлов разделенных на регионы соответствующими цветами

PLAYING THE GAME

(4 players)

Игра состоит из 5 игровых фаз, каждая из которых включает 5 раундов

ПЕРЕД КАЖДОЙ ФАЗОЙ

Перед началом каждой фазы выполните следующее:
 - Уберите все шестигранные плитки, которые все еще находятся на игровом поле, и положите их обратно в игровую коробку. (Пропустите этот шаг в начале фазы А.)
 (Примечание: не убирайте никакие товары из складов!)
 - Положите на игровое поле лицевой стороной вниз новые шестигранные тайлы, ориентируясь на их цвет. Затем переверните их
 - Те же манипуляции проведите с черной зоной и тайлами с черной рубашкой.



Возьмите стопку из 5 товаров из текущего фазового периода и поместите их лицевой стороной вверх на 5 пространств игровых раундов.

PLAYING THE GAME

At the beginning of each phase:

- remove all hex tiles from the game board

- don't remove goods from depots

- replenish hex tiles from the supply

- replenish goods on the 5 round-spaces

ПЯТЬ ИГРОВЫХ РАУНДОВ

После настройки новой фазы, вы играете 5 раундов. Каждый раунд играется одинаково:

Во-первых, каждый игрок бросает свои два кубика. Текущий игрок бросает белый кубик. Все кубики должны быть видны всем игрокам.

Примечание: бросание всех кубиков одновременно позволяет игрокам планировать свой ход.

1) Первый игрок размещают первый товар лицом вверх, из пространств на складе, которое соответствует результату белого кубика. Работа белого кубика на этот раунд закончена. Игрок не может использовать это в качестве игрового действия в свой ход. (Этот результат не может быть изменен с помощью рабочего!).

Затем, текущий игрок разыгрывает свой ход. После него ход переходит к следующему игроку, в соответствии с порядком на треке последовательности хода.

Когда все игроки закончили свои ходы, начинается следующий раунд, и так далее.

Так как вы начинаете каждую фазу с 5 товарами, которые берутся из складов соответствующих фазам игры. Вы всегда можете отследить сколько раундов осталось до окончания фазы или фаз до окончания игры.

THE FIVE ROUNDS

All players roll simultaneously

Starting player places goods tile corresponding to white die



ХОД ИГРОКА

Во время каждого из своих ходов игрок может совершить два игровых действия, по одному на каждый кубик. Использованные кубики помещаются на портрет герцога на игровом планшете.

Рабочие: рабочие могут быть использованы в любое время, чтобы изменить результат вашего кубика. Чтобы использовать работника, верните его в запас рядом с игровым полем. Каждый рабочий, которого вы используете, увеличивает или уменьшает результат на 1. Вы можете использовать работника, чтобы изменить результат с 1 на 6 или наоборот. Вы можете использовать несколько работников. Игрок в свой ход может использовать любое число имеющихся у него рабочих.

Each player in turn order takes one game action per rolled die

Use workers to change a die's result
(add or subtract by 1 each, change 1 to 6 or vice versa)



ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

У вас есть одно действие на каждый кубик. Вы можете выполнить их в любом порядке. Вы можете выполнить два одинаковых действия.

➡ Действие: взять шестигранный тайл с игрового поля



Результат ваших кубиков скажет вам из какой игровой зоны на поле вы можете взять шестигранный тайл. Выберите тайл и пометите его на пустующее место на вашем игровом планшете снизу слева (Не помещайте его непосредственно на ваше княжество!!)

ЕСЛИ ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПУСТОГО СЛОТА ПОД НОВЫЙ ТАЙЛ, ВАМ ПРИДЕТСЯ СНАЧАЛА ОСВОБОДИТЬ ЕГО, СБРОСИВ ОДИН ИЗ ИМЕЮЩИХСЯ В КОРОБКУ.

➡ Take hex tile from game board

Die result tells you which depot; place tile on an empty space in bottom left of player board



Action Выложить шестигранный тайл в ваше княжество

Выберете один из тайлов местности на вашем игровом планшете (снизу слева) и разместите его на незанятую местность в вашем княжестве, она должна соответствовать результату кубика и цвету тайла. Каждый новый тайл местности, который вы хотите выложить должен примыкать хотя бы к одному уже выложенному тайлу.

Впервые выполняя это действие вы должны разместить тайл на одно из 6 мест вокруг вашего стартового замка

В зависимости от того какой тайл местности, которую вы разместили, вы должны разыграть предписанное действие.

Монастырь (желтый): есть 26 различных монастырских плиток. Их свойства подробно описаны на страницах 9-11.

Корабль (синий): всякий раз, когда вы размещаете корабль в своем княжестве, разыгрываете следующие свойства:

1) Выберите один склад с товарами на игровом поле и возьмите все товары находящиеся на нем и поместите в соответствующее место на вашем игровом планшете (снизу справа)

Важно: вы можете выбрать любой склад! Вам не нужно выбирать тот, который соответствует результату кубика, который вы использовали для размещения корабля. Игроки могут хранить до трех различных типов (= цветов) товаров на своем планшете для игроков. Плитки одного цвета укладываются в стопки. Плитки из разных материалов цвета размещаются на разных местах хранения. Если из-за этого ограничения игрок не может разместить товарную плитку на одном из своих складских помещений, плитка остается на игровом поле.

2) Затем продвиньте вашу фишку порядка хода, на одно деление к центру поля, если на этом секторе есть уже чья то фишка, поместите свою поверх. Если таким образом вы становитесь первым игроком, возьмите белый кубик

Замок (темно-зеленый): всякий раз, когда вы размещаете тайл замка в своем княжестве, вы немедленно выполняете дополнительное действие, так же, как если бы у вас был еще один кубик с значением на ваш выбор. Например, вы можете сразу же разместить другой тайл в вашем княжестве, или возьмите 2 рабочих.

Шахта (серый): за исключением нескольких монастырских плиток, шахты-это единственный тайл, который не имеет никакого немедленного эффекта, когда они размещаются. В конце каждого этапа вы получаете по одной серебряной монете с каждого рудника в вашем герцогстве.

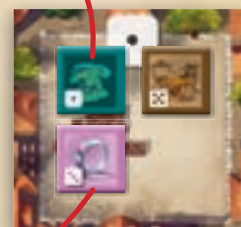
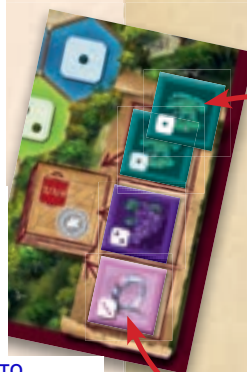
Place hex tile in your duchy

Die result tells you which unused hex space to fill; place hex tile on matching color and adjacent to previously placed tile

Monastery (yellow):
see pages 9-11

Ships (blue):

1. Player grabs *all* goods tiles from a depot of their choice and places them in their goods storage



2. Player moves forward 1 space on the bridge

Castles (dark green):
Allows an immediate additional action



Mine (gray):
Gain 1 silver coin per mine at the end of each phase



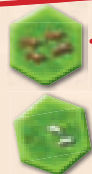
Домашний скот (светло-зеленый): всякий раз, когда вы размещаете плитку домашнего скота в вашем княжестве, вы сразу же набираете победные очки. Каждый тайл показывает 2-4 поголовья, это количество победных очков, получаемых игроком.

Кроме того, если у вас уже есть по крайней мере одна другая плитка с тем же домашним скотом, на том же пастбище (=смежная область светло-зеленых шестигранных тайлов) вы также получаете победные очки с этих тайлов.

Примечание: одна другая плитка домашнего скота не должна быть смежной с новой плиткой, они должны быть, только на том же пастбище. Вы не получаете дополнительных очков

Примечание: Каждый другой тайл домашнего скота не должен быть смежным с новым тайлом, они должны быть, только на одном и том же пастбище. Вы не получаете дополнительных очков победы за скот на другом пастбище.

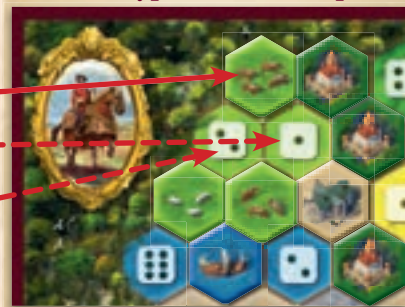
Example: Ben places the 4 cow tile at the top of his pasture. He scores $4+3=7$ victory points. Later in the game, if he places another 4 cow tile on that pasture, he would score $4+4+3=11$ victory points. If he places a 2 sheep tile, he would score $2+3=5$ victory points.



Livestocks (light green):

Victory points according to the number of livestock on the tile

When expanding a herd: add victory points for previously placed livestock of the same type on the same pasture



ЗДАНИЯ (бежевый) Каждый раз когда вы размещаете здание в своем княжестве, вы получаете можете разыграть его свойство единожды (соответственно памятке игрока)

Важно: каждый из восьми типов зданий могут быть построены только ОДИН раз в ОДНОМ городе (= сплошная область бежевого цвета пространства). В княжестве может быть несколько городов.



Buildings (beige):
Various effects



Don't forget

Never more than one building of each type per town!

THE BUILDINGS

Market

Когда вы размещаете рынок в вашем княжестве, вы можете дополнительно взять один корабль, или тайл скота с любого из шести складов (кроме центрального черного) и разместить его на пустую секцию на вашем игровом планшете (слева снизу)

Carpenter's Workshop

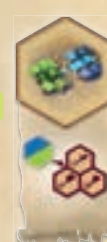
Столярная мастерская: размещая этот тайл в своем княжестве, вы можете взять один любой бежевый тайл, из 6 складов (исключая черный) и разместить в пустую секцию на своем игровом планшете

Church

Когда вы размещаете церковь в своем княжестве, вы можете сразу же взять одну шахту(серый), или монастырь (желтый), или замок (темно-зеленый) из любого из шести складов на игровом поле (кроме Центрального черного!) и поместить его на пустое место в левом нижнем углу игрового планшета.

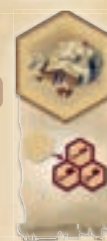
Market

Player takes a **livestock** or a **ship** tile from game board



Carpenter's Workshop

Player takes a **building** of their choice from game board



Church

Player takes a **mine**, **monastery** or **castle** tile from game board



Warehouse

Склад

Когда вы размещаете склад в своем княжестве, вы можете немедленно (без необходимости использовать кубик!) выбрать один тип товара, которым вы владеете, и продать всю стопку (если у вас несколько тайлов товара одного типа) как если бы вы можете выполнить действие "продать товар"

Boarding house

Когда вы размещаете пансионат в своем княжестве, возьмите 4 работника из запаса.

By the way, if you look closely, you will notice that the buildings are showing what they do in the game. For example, the church shows the three colors grey, yellow, and dark green, the bank features two towers with silver roofs, and the castle shows a die ...

Bank

Размещая банк, получите 2 серебряные монеты из запаса

Town hall

Размещая Городскую ратушу, вы можете выложить еще один тайл любого цвета. Такое размещение вызовет срабатывание свойства этого тайла.

Watchtower

Размещая дозорную башню, вы немедленно получаете 4 победных очка

Следующее относится к каждому зданию, которое вы размещаете:

*Если здание предписывает тебе выложить еще один тайл. Тебе не нужно использовать значение кубика.

• Если игрок не может использовать эффект здания сразу (например, когда игрок размещает рынок, но ни в одном из шести складов нет светло-зеленой или синей плитки), они все еще могут разместить это здание, но они не смогут использовать эффект позже.

* Рабочие и серебряные монеты не ограничены. Если они закончатся замените их чемнибудь.

Дополнительные правила размещения шестигранных тайлов:

* Всякий раз, когда вы берете шестигранный тайл с игрового поля, вы должны всегда размещать его на пустые ячейки вашего планшета.

* Любые тайлы, которые были размещены в княжестве, являются постоянными, они не могут быть перемещены, удалены или заменены.

Warehouse

Player sells goods type of their choice

Boarding house

Player takes 4 worker chips

Bank

Player takes 2 silver coins

Town hall

Player places an additional hex tile

Watchtower

Player scores 4 victory points

Additional effects of buildings don't need a die

Never place hex tiles from game board directly in your duchy

Tiles that have been placed in a duchy cannot be removed



Всякий раз когда игрок заполняет область любого цвета, она считается завершенной

1. В зависимости от размера завершенной области (1-8) Игрок получает от 1-36 победных очков и немедленно перемещает свою фишку по треку победных очков

2. Кроме того, завершенная область получает от 10 до 2 дополнительных очков победы, в зависимости от текущей фазы. Пустая зона в левом верхнем углу игрового поля с указанием текущей фазы показывает, сколько дополнительных победных очков получает игрок за каждую завершенную область (независимо от размера!), начиная от 10 в фазе A-2 в заключительной фазе E.

Первый игрок, который завершает все области одного цвета берет соответствующий жетон дополнительных победных очков с игрового поля (снизу слева) 5 очков в игре на двоих, 6 при игре на троих, и 7 при игре на 4. Второй игрок завершивший такую же область берет жетон с дополнительными 2-4 очками.

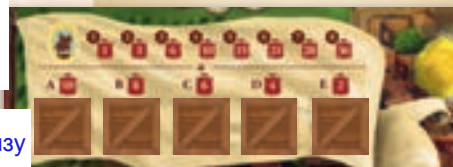
Как только игрок наберет более 100 победных очков он берет соответствующий жетон, и переворачивает его, когда набирает 200 и больше



An area that has been completed scores twice:

1.) Depending on its size (1-8 spaces): 1-36 victory points

2.) Depending on current phase (A-E): 10-2 victory points



Who covers all spaces of a color in their duchy first gets the large bonus tile: +5/6/7 v.p.

The second player gets the small bonus tile: +2/3/4 v.p.



📌 Action ПРОДАТЬ ТОВАР



Другое применение вашего кубика это продажа товаров одного типа из вашего склада на планшете игрока. Результат кубика показывает какой товар вы можете продать. Продавая товар поместите его лицевой стороной

вниз на ячейку проданных товаров вашего планшета. Вы получаете за это одну серебряную монету, вне зависимости от того сколько тайлов товара вы продали

Вы получаете 2/3/4 победных очка за каждый проданный товар (в зависимости от количества игроков 2/3/4)
Примечание: при выполнении этого действия вы всегда должны продавать все жетоны этого типа, даже если вы предпочитаете держать некоторые в резерве.

📌 Sell Goods

Die result determines goods type: all goods of this type must be sold (= turned face down):

• + 1 silver coin (in total)

• + 2/3/4 v.p. per tile (2/3/4 players)



📌 Action "Take 2 worker chips"

Наконец, любой игрок может использовать любой результат кубика, чтобы взять двух рабочих

📌 Take 2 worker chips

Regardless of die result, take 2 worker chips from the supply

The central "black depot"



Во время вашего хода, в дополнение к вашим двум действиям с костями, вы можете купить один тайл на ваш выбор из черного склада. Это можно сделать в любое время во время вашего хода, то есть до, во время, между или после двух действий с кубиками. Чтобы купить шестигранный тайл, заплатите 2 серебряные монеты и переместите этот тайл из черного склада в пустое место для хранения шестигранных тайлов в левом нижнем углу игрового планшета.

Once per turn, a player may spend 2 silver coins to buy one hex tile of their choice from the central black depot

End of a phase

Каждая фаза заканчивается после пяти раундов.

В начале каждой фазы игроки получают 1 серебряную монету за каждую шахту построенную в княжестве. Некоторые эффекты желтых тайлов монастырей так же срабатывают в конце фазы.

Each phase ends after 5 rounds: all players with mines receive silver coins

END OF THE GAME

Игра заканчивается когда 5 фаза (E) завершена. Начинается финальный подсчет очков и каждый игрок получает дополнительные победные очки за неиспользованные материалы:

- Каждый не проданный товар приносит 1 победное очко
- Каждая серебряная монета приносит 1 победное очко
- Каждый два рабочих приносят 1 победное очко
- Каждый выложенный желтый тайл монастыря приносящие победные очки

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, является победителем. В случае ничьи, игрок с наименьшим количеством пустых ячеек в своем княжестве выигрывает игру. Если по-прежнему ничья, игрок, который находится дальше всех на мосту порядка хода, является победителем.

END OF THE GAME

The game ends after phase E (= 25 rounds / 50 dice actions)

Final scoring:

- leftover goods: 1 v.p. each
- each silver coin: 1 v.p.
- each 2 worker chips: 1 v.p.
- yellow tiles: see tiles

The player with the most victory points wins

THE MONASTERY TILES

В игре есть 26 различных желтых тайлов. Многие из них имеют непрерывный эффект, которые изменяют правила игры после размещения их в княжестве. Другие не имеют никакого эффекта до окончательного подсчета очков.

The Monastery Tiles

1) Если вы выложили этот тайл в вашем княжестве, вы больше не ограничены одним зданием (=бежевый тайл) по типу в каждом из ваших городов. Другими словами: вы можете построить больше, чем одно и то же здание в пределах одного города.

2) Если вы выложили этот тайл, за каждую шахту, которую вы разместили, вы получаете работника в дополнение к серебряной монете в конце каждого раунда.

3) Если выложили этот тайл вы получаете 2 серебряные монеты вместо 1, Когда вы продаете товар действием или по свойству склада

4) всякий раз, когда вы продаете какой-либо товар (действием или при размещении склада), вы получаете работника в дополнение к серебряной монете, которую вы обычно получаете

5) всякий раз, когда вы выкладываете тайл корабля, вы можете забрать товары не только с склада, на который указывает значения кубика но и с соседнего.

6) Один раз за ход, вы можете потратить 2 рабочих вместо 2 серебряных монеты, чтобы купить тайл с игрового поля, вы можете выбрать тайл с любого склада, даже с черной рубашкой.



- 7) всякий раз, когда вы размещаете тайл скота, в дополнение к обычному бонусу для существующих животных того же типа на том же пастбище, вы также получите 1 победное очко за каждый тайл скота того же типа.

Example: Ben places a 3 sheep tile on the pasture that already contains a 4 sheep tile: He gains $(3+1) + (4+1) = 9$ victory points. If he places a 2 pig tile, he gets 3 victory points.

- 8) всякий раз, когда вы используете работника, чтобы изменить результат кубика, вы можете добавить или вычесть 2 вместо 1

Example: To change a 3 to a 6, Carla only needs to use 2 workers instead of 3.

- 9) всякий раз, когда вы хотите разместить здание (= бежевый тайл) вы можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы вы использовали рабочего)

- 10) всякий раз, когда вы хотите разместить тайл корабль или домашний скот (голубая и светло-зеленая плитка) вы можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы вы использовали работника).

- 11) всякий раз, когда вы хотите разместить замок, шахту или Монастырь (темно-зеленая, серая и желтая плитка) можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы вы использовали рабочего)

- 12) всякий раз, когда вы хотите взять шестигранный тайл с игрового поля, вы можете изменить результат кубика на 1 (так же, как если бы вы использовали рабочего)

- 13) всякий раз, когда вы выполняете действие "возьмите рабочего", вы получаете 1 серебряную монету в дополнение к 2 рабочим, из запаса

Note: This and the next tile have no effect when placing a Boarding house.

- 14) всякий раз, когда вы используете "возьмите рабочего" действие, вы получаете 4 рабочих вместо обычных 2.

- 15) если этот тайл выложен в вашем герцогстве, вы получаете 2 победных очка за каждый отдельный вид товара, который вы продали хотя бы один раз во время игры. Непроданные товары игнорируются.

Note: You may look at your sold goods pile at any time during the game.

Example: Dario has sold the following goods tiles: 4x red, 3x purple, 3x pink and 1x orange. He scores $4 \text{ types} \times 2 = 8$ victory points.

- 16-23 + 29) если этот тайл выложен в вашем княжестве, вы получаете 4 победных очка за каждое здание такого типа, которое вы разместили в своем княжестве.

Example: Ben has placed the yellow #17 (watchtower) and #22 (bank) tiles in their duchy, and also 2 watchtowers and 4 banks: Ben scores $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ victory points.



- 24) В конце игры, если этот тайл выложен в вашем княжестве, вы получаете 4 победных очка за каждый отдельный вид скота, который вы разместили в своем герцогстве

Example: Anna has placed 3 sheep, 1 cow and 1 pig tile in her duchy. At the end of the game she scores $3 \times 4 = 12$ victory points.

- 25) В конце игры, если тайл выложен в вашем княжестве, вы получаете 1 победное очко за каждый товар, который вы продали. Непроданные товары игнорируются.

Example: If Dario had placed this tile as well, he would get 11 additional victory points (see example for tile 15).

- 26) В конце игры, если выложен этот тайл, вы получаете 3 победных очка за каждую большую и маленькую бонусный тайл, которым вы владеете.

FOR THE 2- AND 3-PLAYER GAMES

... flip the game board. In the 2-player game you only use the inner 12 hex tiles and the 4 central black depot spaces. In the 3-player game you also use the eight "3" spaces.



Important: In the 3-player game, the dark green space of the no. 6 depot is special: In phases A, C, and E, this space is replenished by a castle tile (dark green). In phases B and D, however, it is replenished by a mine tile (gray)!

EXPANSIONS

4 additional hex tiles: вмешайте к остальным (black and yellow).

Bridge (monastery/yellow #27)

Если вы выложили мось, и ваша фишка очередности хода попала на секцию с чужой фишкой, она всегда помещается сверху. Применяется как активно, так и пассивно (т. е. всякий раз, когда другая фишка очередности хода на то же место, ваша помещается сверху).

Workers (monastery/yellow #28)

вы можете купить рабочих из запаса. 2 рабочих за 1 серебряную монету.

Crane (building/black)

Когда вы устанавливаете кран в вашем княжестве, вы можете немедленно вызвать эффект любого здания (бежевого), которое вы хотите, даже если это здание не находится в вашем княжестве

For example, you could sell goods (warehouse), or take 2 silver coins (bank), or ... grab a castle tile from the game board (church), or ...

Кроме того, во время финального подсчета очков в конце игры кран считается как здание по вашему выбору для соответствующей Монастырской плитки (16-23 + 29). и может отличаться от того, который вы вызвали при установке крана

Geese (livestock/black)

Когда вы размещаете тайл гусей в вашем княжестве, вы получаете 2 победных очка, плюс очки победы для другого вида скота, который находится на том же пастбище. Позже, всякий раз, когда вы размещаете другую плитку скота на том же пастбище, вы набираете 2 победных очка для тайла гусей. Кроме того, гуси считаются допол. получаете видом домашний за т для монастырской плитки №24.

Example: Carla places the geese tile on a pasture that already has a 2 and a 3 cow tile. Carla scores $2+2+3 = 7$ victory points. During a later turn, she places a 4 pig tile in the same pasture; she scores $4+2 = 6$ victory points.



New duchies (nos. 11a - 11f)

Новые Княжества

Если вы хотите играть с этими княжествами, каждый игрок получает планшет с номером 11. И следуют следующим особенностям: Когда игроку удастся соединить два пограничных поста в своем княжестве тайлами, они набирают очки победы в соответствии с текущей фазой (например, 10, 8, 6, 4 или 2). Кроме того, тот, кто первым соединит все три пограничных поста, они также получают обычный "цветной бонус", то есть 5, 6 или 7 победных очков. Занявший второе место получает 2, 3 или 4 победных очка. (в зависимости от количества игроков)



The White Castles

В начале игры все эти тайлы смешиваются в соответствующие стопки (здания, монастыри или черные склады). Когда вы разместите "белый замок" в своем княжестве, немедленно разыграйте действие используя результат белого кубика. Вы можете использовать рабочих для изменения полученного результата. (Чтобы избежать путаницы, не меняйте фактический результат белого кубика.)



The Inns

Каждую фазу размещайте одну гостиницу рядом с центральным черным складом. Гостиницы не убираются с игрового поля в конце каждой фазы. Если рядом с черным складом лежат более одного тайла Гостиниц, складывайте их друг на друга.

Как и любую другую шестигранный тайл из черного склада, гостиницы можно купить, заплатив 2 серебрянных монеты, и поместить их на планшет игрока. Гостиница может быть размещена на любом пустом шестигранном пространстве вашего княжества (в соответствии с обычными правилами). Однако вы можете разместить только одну гостиницу на цветовую область!

Гостиница сама по себе не имеет никакого эффекта, его единственная функция-завершить область.

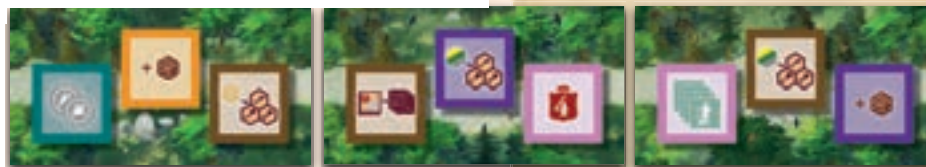
Важно: размещая гостиницу, вы увеличиваете размер этой области на 1.

Example: When you place an inn in a size 4 area, it is increased to a size 5 area and will score 15 instead of 10 victory points when completed.

The Trade Routes

Каждый игрок получает случайно выбранные карты торговых маршрутов (4 игрока: 3 карты, 3 игрока: по 4 карты, 2 игрока: 5 карт). Каждая сделка карта маршрута имеет 3 места. Разместите свои карты в случайном порядке над игровым планшетом чтобы сформировать торговый маршрут.

Всякий раз, когда вы продаете стопку товаров, вместо размещения продаваемого товара на игровом планшете, поместите их один за другим слева направо на пространствах вашего торгового маршрута. Если цвет плитки совпадает с цветом торгового маршрута, вы сразу получаете соответствующий бонус.



(Как только ваш торговый маршрут заполнен, поместите все проданные товары на соответствующее место на вашем планшете.)

THE TEAM GAME

Сформируйте команды из 2 игроков, сидящих рядом друг с другом (если это возможно). Применяются все правила базовой игры, за исключением следующих изменений:

GAME SETUP

Раздел, который начинается с "каждый игрок получает" в базовых правилах игры, изменяется на:

Each team receives:

- a team board

состоит из 2-х частей
половинки (12a1 + 12a2)
12b - для более
продвинутых игроков



- a castle;

поместите его на центральный темно-зеленый 1 шестигранную ячейку. (При использовании 12b каждая команда выбирает либо 1, либо 6 темно-зеленую ячейку.)

- three random goods tiles; поместите в соответствующее место на планшете, так же складывая одного типа друг друга

- 3 worker chips (for team A) and 5 worker chips (for team B),

плюс 2 серебряные монеты на команду; поместите их на планшет, видимые для всех игроков. Кроме того, убедитесь, что каждый игрок получает 2 кубика, 2 деревянных маркера (победные очки и трек порядка хода) они используются как отдельными игроками. Для раунда 1 Установите маркеры порядка хода в следующем порядке: A1, B1, A2, B2. Все последующие раунды разыгрываются в соответствии с порядком игры фигур на мосту

PLAYING THE GAME

Используйте базовые правила игры, за исключением того, что каждая команда имеет 2 общих пространства для хранения шестигранных тайлов (вниз по центру доски команды), и у каждого игрока есть 2 частных места для хранения шестигранных плиток. Все ресурсы, кроме частных шестигранных тайлов, являются общими (рабочие, серебряные монеты, товары, общие шестигранные плитки) и могут быть использованы любой член команды. Вы не можете использовать кости вашего члена команды или частные шестигранные тайлы. Шестигранные тайлы нельзя перемещать из одного хранилища в другое.

FINAL SCORING

Суммируйте победные очки обоих участников команды, команда с большим количеством победных очков выигрывает игру. При ничьей, команда с большим количеством пустых мест в их княжестве выигрывает игру.

THE SOLO GAME

All rules of the base game apply, except for the following exceptions and additions:

GAME SETUP

Вы начинаете игру с 1 серебряной монетой, 2 рабочими и 3 случайными товарами. Возьмите плитку замка и поместите ее на любое темное зеленое пространство в вашем герцогстве (сторона 13А предназначена для начинающих игроков, сторона 13В – для продвинутых игроков). В игре соло нет ограничений на количество различных типов (= цветов) товаров, которые вы можете собирать. В дополнение к кубикам и игровым фигурам вашего цвета, вы получаете белый кубик. Поместите один маркер ПО на стартовое место (0/100) трека ПО, а другой на 50 – это ваша цель. При сеттапе игры следуйте правилам для 2х игроков, и играйте на соответствующей стороне игрового поля.



PLAYING THE GAME

Вы играете 25 раундов. В начале каждого раунда бросайте все 3 игровых кубика:

- Во-первых, возьмите самую верхнюю товарную плитку и поместите ее на склад, по результату белого кубика.
- Удалите шестигранный тайл со склада из игры, начиная сверху вниз (склад 2, 3, 5 и 6) или слева направо (склад 1 и 4) соответственно. Если склад пуст, удалите шестигранный тайл из следующего склада по часовой стрелке и т. д. Затем выполните свои 2 действия с кубиками, как обычно. Подсчет очков работает так же, как и в базовой игре, за исключением следующих ограничений и изменений:
- Вы можете расширяться только в другие регионы через реки.
- Всякий раз, когда вы размещаете корабль, возьмите все товары из склада по вашему выбору, а затем немедленно удалите все остальные товары со всех остальных складов из игры. Кроме того, сейчас (и только сейчас!) у вас есть возможность обменять любые 5 ваших товаров на один шестигранный тайл из центрального черного склада (5 товаров удаляются из игры). Поместите этот тайл лицевой стороной вниз (= черная сторона вверх) на одном из трех ключевых мест. "Черную шестигранную плитку" можно поместить на любом цветовом пространстве внутри вашего княжества, пока вы следуете основным правилам размещения. Размещение черной шестигранной плитки поможет вам завершить регион (для получения очков победы, бонусного тайла и, в конечном счете, для победы в игре), но не имеет никакого другого эффекта (!). Например, "черная шахта" не будет генерировать серебро в конце фазы. Размещение "черного корабля" не принесет вам товаров, тайлов и не позволит вам заплатить 5 товаров, чтобы взять черную шестигранную плитку.

- Очки победы с монастырем добавляются сразу после ее размещения (а не в конце игры). (Когда вы поместите монастырь №26, немедленно продвиньте свой счетчик очков победы на 3 очка за каждый цвет, который вы завершили до сих пор.)
 - Вы не получите бонус победного очка, когда завершите цветную область. Вместо этого выберите шестигранный тайл из черного склада и поместите его прямо на ваше княжество (!), следуя правилам размещения базовой игры, и примените ее эффекты. Если размещение этого шестигранного тайла завершает другую цветную область, вы можете взять дополнительную шестигранный тайл из черного хранилища (если она доступна) и поместить его в ваше княжество и т. д.
 - Всякий раз, когда вы получаете очки победы, переместите свой счетчик очков победы на столько же мест (как и в базовой игре). Всякий раз, когда вы это делаете, вы можете купить дополнительные очки победы. Каждое очко Победы стоит 1 серебряную монету. Когда вы достигнете цель маркер точки победы, поместите свой счетчик обратно на стартовое пространство (все оставшиеся точки победы теряются), затем переместите целевой маркер вниз на 5 делений (например, от 50 до 45, в следующий раз до 40 и т. д.). Сразу после обнуления счетчика победных очков вы можете выполнить действие с кубиками по своему выбору (так же, как если бы вы добавили замок к своему княжеству).
- Примечание: Вы выбираете порядок, в котором вы выполняете любые игровые действия.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы выигрываете игру, если вам удалось заполнить все 37 шестигранных ячеек вашего княжества в течение 25 раундов.

* Если вы считаете, что выиграть слишком сложно, начните игру с маркера целевой точки победы менее чем на 50: 49, 48 ... 45.

Если игра слишком проста, сделайте наоборот: 51, 52 ... 55.

THE SHIELDS

Применяются все правила базовой игры, за исключением следующих исключений и дополнений:

GAME SETUP

Перетасуйте 18 щитов лицевой стороной вниз. Случайным образом разместите их на товарных площадках шести складов на игровом поле в зависимости от количества игроков (ниже). После размещения поверните их лицом вверх.

2 players:

1 shield per depot

3 players:

1 shield each in depots 1, 3, and 5;

2 shields each in depots 2, 4, and 6

4 players:

2 shields per depot

Any remaining shields are not needed. Put them back into the game box. This also means that any shields collected from a depot won't be replaced! Все оставшиеся щиты положите в коробку, они не будут заменены

PLAYING THE GAME

Всякий раз, когда вы бросаете дубли*, вместо того, чтобы выполнять свои 2 игровых действия, вы можете взять щит со склада с результатом выпавшего значения. Щит должен быть размещен на одном из ваших замков в вашем княжестве. Поместите его на замок, у которого еще нет щита или заменить существующий щит (старый полностью удаляется из игры). С этого момента щит активируется (см. ниже).

* Как обычно, вы можете использовать работников, чтобы изменить результат ваших кубиков, чтобы создать дубль. Например, вы можете заплатить 2 работникам, чтобы изменит 3 на 5, чтобы получить два 5.

Важно! В конце каждой фазы, прежде чем получить серебро из ваших рудников, вы должны заплатить дань за свои щиты! Каждый щит стоит 1 серебряный. Если вы не можете или не хотите платить, вы должны удалить столько щитов из игры!



List of shield abilities:



- 1) До тех пор, пока этот щит находится в вашем княжестве, все пастбища считаются связанными, как если бы было только одно пастбище в вашем княжестве. Соответственно, скот получит гораздо больше победных очков. В конце игры, если этот щит находится в вашем княжестве, вы получаете 12 дополнительных очков победы.



- 2) Пока этот щит находится в вашем княжестве, всякий раз, когда другой игрок получает работника, вы также получаете работника из запаса. (+12 очков победы.)



- 3) Пока этот щит находится в вашем княжестве, вы можете платить дань за свои щиты рабочими, а не серебром в конце каждой фазы. Допускается любое сочетание серебра и рабочих. (+12 очков победы.)



- 4) Пока этот щит находится в вашем княжестве, у вас есть неограниченное количество мест для хранения шестигранных тайлов в вашем доме княжества (а не просто три). (+12 очков победы.)



- 5) Пока этот щит находится в вашем княжестве, всякий раз, когда вы размещаете корабль, вы можете выбрать тип товара, и взять его со всех шести складов (+12 очков победы.)



- 6) После взятия щита, в любой момент игры, выберите одного игрока. Любые монастыри в этом княжестве считайте, как если бы они были в вашем собственном княжестве. Когда этот игрок выкладывает новый монастырь, вы также применяете его эффект. Вы также получаете победные очки от любого монастыря, которые игрок может иметь, если у вас есть этот щит еще в конце игры. (+12 очков победы.)



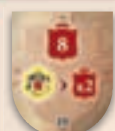
- 7) Пока этот щит находится в вашем княжестве, ваши бонусные тайлы будут удвоены. (+8 очков победы.)



- 8) Пока этот щит находится в вашем княжестве удвойте добычу из ваших шахт. (+8 очков победы.)



- 9) Пока этот щит находится в вашем княжестве, вы получаете 1 серебро за каждый товар, который вы продаете (вместо 1 серебро за каждый вид товара). (+8 очков победы.)



- 10) Если этот щит находится в вашем княжестве во время финального подсчета очков, ваши монастыри приносят победные очки дважды. (+8 очков победы.)



- 11) Пока этот щит находится в вашем княжестве, всякий раз, когда вы размещаете замок, у вас есть возможность взять щит, дополнительным действием. (+8 очков победы.)



- 12) Пока этот щит находится в вашем княжестве, удвойте количество победных очков, которые вы получаете за каждый проданный товар. (+8 очков победы.)

- 13) Если этот щит находится в вашем княжестве во время финального подсчета очков, удвойте количество очков победы, которые вы получите за каждый щит в вашем княжестве (включая этот). (+4 победных очка.)



- 14) Пока этот щит находится в вашем княжестве, в конце каждой фазы, после того, как все игроки закончили свои два действия, Возьмите шестигранную плитку из любого из шести складов (если таковые остались). Поместите его непосредственно в вашем княжестве и примените его эффект. (+4 победных очка.)

- 15) Пока этот щит находится в вашем княжестве, в конце каждого этапа, после того, как все игроки закончили свои два действия, Возьмите шестигранный тайл из черного склада (если таковые остались). Поместите его непосредственно в вашем герцогстве и примените его эффект (ы). (+4 победных очка.)



- 16) Пока этот щит находится в вашем княжестве, вы можете изменить в свой ход результат одного из ваших кубиков на любое число (и использовать его соответственно). (+4 победных очка.)

- 17) Пока этот щит находится в вашем княжестве, всякий раз, когда вы завершаете область, вы набираете очки в соответствии с: большая площадь (например, площадь размером 3 (6 победных очков) оценивается как площадь размером 4 (10 победных очков)). (+4 победных очков.)



- 18) Пока этот щит находится в вашем княжестве, вы можете размещать шестигранные тайлы на любом пространстве в вашем герцогстве, не только рядом с ранее размещенным тайлом. (+4 победных очка.)

IF YOU ARE ALREADY VERY FAMILIAR WITH THE GAME

... we suggest the following change to the game setup: After all other preparations have been made and the player order has been determined, each player receives a random duchy. Each player chooses a side (front or back) and on which dark green hex space they place their starting castle. Players should all agree on whether this decision is made simultaneously or in turn order.

The author and publisher would like to thank the many test players for their commitment and their numerous suggestions, especially:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann as well as the play groups from Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf

For feedback or questions, please contact us:

alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee
08051 - 970720 | info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

