

fief™



FRANCE

PHILIPPE
MOUCHEBEUF



А. ВВЕДЕНИЕ

Поместите игровое поле в центр стола. Оно представляет собой карту Франции, основанную на французской средневековой истории. Города обозначены квадратными клетками, соединенными дорогами, по которым перемещаются лорды и их армии.

- Каждый из 24 городов расположен в одном из 8 районов разных цветов, представляющих **феоды**.
- Каждый город также находится в одной из 5 **епархий**. Каждая епархия обозначена границами определенного цвета и номером от 1 до 5, напечатанным на краю поля, в митре того же цвета.
- Каждый город входит в **феод** и **епархию**. 5 городов, названия которых написаны крупным шрифтом, являются **центрами епархий**.
- Область над картой Франции называется **ФРИЗ**: на ней хранятся различные жетоны и карты, а также различные полезные напоминания во время игры, в том числе **ТРЕК ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ**, а также **ТРЕК БЕДСТВИЯ**.

1

Каждый игрок выбирает цвет, кладет перед собой соответствующий планшет семьи и размещает на нем жетоны, которые составляют его резерв:

- 13 жетонов **ПЕХОТЫ**,
- 4 жетона **ЛУЧНИКОВ**,
- 8 жетонов **РЫЦАРЕЙ**,
- 1 жетон **БОМБАРДЫ**,
- 2 жетона **ОСАДНЫХ ОРУДИЙ**,
- 3 жетона **ДИПЛОМАТИИ**,
- 1 жетон **КОЛЬЦА**,
- 2 жетона **ГОЛОСОВАНИЯ**.

8

На соответствующих местах **ФРИЗА** разместите следующие жетоны:

- КОРОЛЬ, КОРОЛЕВА, КОРОЛЕВА-РЕГЕНТ, НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ, ПАПА РИМСКИЙ** и **ОТЛУЧЕНИЕ ОТ ЦЕРКВИ**.
- РЫЦАРИ КОРОЛЯ (x2)** и **ПЕХОТА КОРОЛЕВЫ (x2)**.
- КАРДИНАЛ (x3)**,
- КАРДИНАЛ** (5),
- Д'АРК**

МОРСКАЯ зона.

Номер епархии.

7

Разместите 8 жетонов титулов **ФЕОДАЛОВ** и 5 жетонов титулов **ЕПИСКОПОВ** на соответствующие места вокруг игрового поля.

Размещение жетона епископа **ТУЛУЗЫ (№1)**

6

Каждый игрок получает 5 **ЭКЮ** и помещает рядом со своим планшетом: эта информация остается общедоступной на протяжении всей игры. **Экю можно в любое время свободно раздавать или обменивать между игроками.**

Размещение жетона герцогства **АКВИТАНСКОГО**

7

ФЕОДЫ - это цветные области, которые могут располагаться сразу в нескольких епархиях.

7



2

Перетасуйте карты **ПЕРСОНАЖЕЙ** (коричневая рубашка), сформируйте колоду, поместите ее в соответствующее место на **ФРИЗЕ**, а затем каждый игрок берет 1 карту персонажа.

Если вы взяли карту **КАРДИНАЛА** или **Д'АРК** сбросьте ее и возьмите новую карту. Когда вы получите карту лорда/леди, положите ее на свою планшет лицом вверх и возьмите соответствующий жетон лорда/леди.

После того, как каждый игрок взял своего стартового лорда/леди, перетасуйте колоду со сброшенными картами, чтобы сформировать окончательную колоду **ПЕРСОНАЖЕЙ**.

3

Смешайте все карты **СОБЫТИЙ** (серая рубашка) и **БЕДСТВИЙ** (черная рубашка), чтобы сформировать колоду **СОБЫТИЙ** и поместить ее в соответствующее место на **ФРИЗЕ**.

4

Поместите рядом с игровым полем :

- ✦ жетоны **ЛОРДОВ/ЛЕДИ**,
- ✦ **ЗАМКИ/КРЕПОСТИ**,
- ✦ **МЕЛЬНИЦЫ**,
- ✦ жетоны **УБИЙСТВА**,
- ✦ жетоны **ПЛЕННИКОВ**,
- ✦ жетоны **КАРДИНАЛОВ**,
- ✦ кубики **БИТВЫ** и D6,
- ✦ **ЭКЮ**.

5

Определите **ПЕРВОГО ИГРОКА**.

Он берет карту **ПЕРВОГО ИГРОКА** и выбирает свой стартовый город, в котором размещает :

- ✦ 1 **ЗАМОК**,
- ✦ 1 жетон **РЫЦАРЯ**,
- ✦ 3 жетона **ПЕХОТЫ**,
- ✦ жетон **ЛОРДА/ЛЕДИ**.

Затем другие игроки делают то же самое, по часовой стрелке. Они могут выбрать любой свободный город.



Энгеран - первый игрок, и он выбирает местоположение. Он помещает свой **ЗАМОК** в этот город, а также жетон лорда/леди, который он взял, в сопровождении 1 **РЫЦАРЯ** и 3 жетонов **ПЕХОТЫ**.

В. КОМПОНЕНТЫ

ПЕХОТА



78 жетонов
(13 на игрока)

ЛУЧНИК



24 жетона
(4 на игрока)

РЫЦАРЬ



48 жетонов
(4 на игрока)

БОМБАРДА



6 жетонов
(1 на игрока)

КОЛЬЦО



6 жетонов
(1 на игрока)

ГОЛОСОВАНИЕ



12 жетона
(2 на игрока)

ДИПЛОМАТИЯ



18 жетонов
(3 на игрока)

ОСАДНОЕ ОРУДИЕ



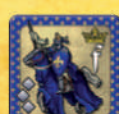
12 жетонов
(2 на игрока)

ЛОРД/ЛЕДИ



18 жетонов
(6 леди и
12 лордов)

РЫЦАРЬ КОРОЛЯ



2 жетона

ПЕХОТА КОРОЛЕВЫ



2 жетона

МЕЛЬНИЦА



12 жетонов

УБИЙСТВО



2 жетона

ПЛЕННИК



6 жетонов

ОТЛУЧЕНИЕ



1 жетон

ПЛАНШЕТ СЕМЬИ

6

ПАМЯТКИ

6

БУКЛЕТ ПРАВИЛ

ПЕРСОНАЖА



22 карты

СОБЫТИЙ



25 карт

БЕДСТВИЙ



10 карт

ПЕРВОГО ИГРОКА



ЭКЮ (деньги)



ДАРК



1 жетон

8 КУБИКОВ БИТВЫ

4 белых и 4 черных



ЗАМКИ/КРЕПОСТИ



12 жетонов

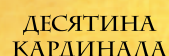
КАРДИНАЛ



3 жетона



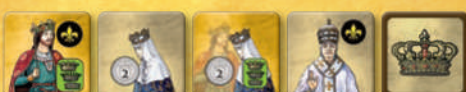
1 жетон



ДЕСЯТИНА
КАРДИНАЛА



КОРОЛЬ, КОРОЛЕВА, РЕГЕНТ, ПАПА



по 1 жетону

ЕПИСКОП



5 жетонов

ФЕОДАЛ



8 жетонов

НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ

С. ОБЗОР ИГРЫ

Во FIEF каждый игрок управляет дворянской семьей Королевства Франции, состоящей из лордов и леди, которые пытаются получить церковные или дворянские титулы. Эти титулы приносят богатство и власть, а также право голоса, чтобы назначить следующего короля Франции или Папу Римского!

На игровом поле изображены города Франции, соединенные между собой дорогами для передвижения лордов/леди и их войск; поле разделено на 8 феонов разных цветов и 5 епархий, обозначенных границами определенного цвета. Каждый город находится как в **феоде**, так и в **епархии**. Некоторые города, отмеченные на игровом поле символом **КОРАБЛЯ**, являются **портовыми городами** и связаны друг с другом **МОРСКОЙ** зоной.

Игрок, который контролирует все города феода, в котором есть **ЗАМОК**, может купить титул **ФЕОДАЛА**, чтобы присвоить его лорду/леди своей семьи. Каждый титул **ФЕОДАЛА** приносит **1 победное очко (ПО)**.

Лорд (мужчина) может также получить титул **ЕПИСКОПА**, чтобы возглавить епархию. Впоследствии он сможет стать кардиналом и проголосовать за избрание Папы Римского. Каждый титулованный лорд дает 1 голос при избрании короля. Титулы **КОРОЛЯ** и **ПАПЫ** приносят по **1 ПО**.

Игрок выигрывает в одиночку, если его семья имеет **3 ПО** в конце раунда. Тем не менее, 2 игрока могут объединиться через брак, чтобы выиграть в альянсе, если обе их семьи имеют в сумме **4 ПО**.

В каждом раунде игрок может взять карту **ПЕРСОНАЖА**, чтобы добавить ее на свой планшет **СЕМЬИ** и поместить его жетон на игровое поле. Игрок также может брать карты событий, которые приносят бонусы или позволяют развязывать восстания, убийства и другие злодеяния. Но они также рискуют взять карты **БЕДСТВИЯ**.

Игроки получают доход от контролируемых ими городов и **МЕЛЬНИЦ**. Лорды с **ЦЕРКОВНЫМ** титулом могут увеличить эти доходы, взимая десятину. Лорды с титулом **ФЕОДАЛА** могут облагать пошлиной свои феоны.

Все эти доходы позволяют покупать новые **ОТРЯДЫ**, **МЕЛЬНИЦЫ**, **ЗАМКИ** и титулы **ФЕОДАЛОВ**. Они также могут использоваться для подкупа или помощи другим игрокам.

Игроки контролируют города отрядами, которыми командуют их лорды/леди. Если отряды нескольких игроков находятся в одном городе, может произойти битва.

Расширение территории своей семьи приносит больше доходов и влияния и позволяет получить для членов семьи титулы **ФЕОДАЛОВ**, **ЕПИСКОПОВ**, **КАРДИНАЛОВ**, титул **КОРОЛЯ** или **ПАПЫ**, которые являются знаками истинной власти и основой новой французской династии!

Зеленые панели - это примеры, иллюстрирующие правила.

Синие панели содержат рекомендации, историческую справку или пояснения по игровой механике.

D. ТИТУЛЫ

Во FIEF лорд/леди может получить титулы **ФЕОДАЛА**, **ЦЕРКОВНЫЕ** или **ПОЛИТИЧЕСКИЕ**. Лорд/леди считается титулованным, если у него есть хотя бы 1 титул. Он сохраняет свои титулы, когда приобретает новые. Титул с символом  приносит 1 ПО.

Один и тот же лорд/леди может иметь максимум:

- 2 титула **ФЕОДАЛА**,
- 1 титул **ЕПИСКОПА**,
- 1 титул **КАРДИНАЛА**,
- 1 титул **ПАПЫ**,
- 1 **ПОЛИТИЧЕСКИЙ** титул.

D.1. 8 ТИТУЛОВ ФЕОДАЛОВ

Все 8 титулов **ФЕОДАЛОВ** можно приобрести в фазе **ПОКУПОК**. Чтобы приобрести титул **ФЕОДАЛА**, игрок должен контролировать все города феода и владеть хотя бы одним **ЗАМКОВ**, который затем становится **КРЕПОСТЬЮ**.



Титул герцогства **БУРГУНДСКОГО**,



Титул герцогства **АКВИТАНСКОГО**,



Титул графства **НОРМАНДИИ**,



Титул графства **ПУАТУ**,



Титул графства **ФЛАНДРИИ и ПАРИЖА**,



Титул графства **ЛАНГЕДОК**,



Титул баронства **ДОФИНА**,



Титул баронства **БРЕТАНИ**.

D.1.1. Передача титулов ФЕОДАЛОВ

В тот момент, когда лорд, имеющий уже 2 титула **ФЕОДАЛА**, получает дополнительный, он передает наименее престижный из трех другому лорду своей семьи.

Порядок убывания престижа:

герцогство > графство > баронство.

Титул **ФЕОДАЛА**, который не может быть передан, остается свободным: верните жетон титула на игровом поле. Этот титул будет возвращен семье бесплатно, если в игру вступит новый лорд и семья по-прежнему будет контролировать **КРЕПОСТЬ** этого феода. Тем временем свободный титул может быть также получен другой семьей, если она возьмет под свой контроль **КРЕПОСТЬ** этого феода.

D.2. 10 ЦЕРКОВНЫХ ТИТУЛОВ

Титулы **ЕПИСКОПОВ**, **КАРДИНАЛОВ** и **ПАПЫ** доступны только для лордов (мужчин), не состоящих в браке.

D.2.1. 5 титулов ЕПИСКОПОВ

Избирается епископ, он управляет своей епархией.

- Он не может вступить в брак,
- он может стать кардиналом или Папой,
- он имеет 2 голоса на выборах других епископов,
- он имеет 1 голос на выборах короля,
- он может взимать **ДЕСЯТИНУ** со своей епархии, разыграв карту налога (2.6, p9),
- если он не пленен, то может попытаться подавить **ВОССТАНИЕ** в своей епархии, даже если он в ней не находится (G.4.2.1, p21).

Титулы епископов следующие:



Епископ **ТУЛУЗСКИЙ** (№1),



Епископ **ЛИЗЬЕ** (№2),



Епископ **КАЛЕ** (№3),



Епископ **РЕЙМС** (№4),



Епископ **АВИНЬОН** (№5).

D.2.2. 4 титула КАРДИНАЛА



В отличие от титулов **ЕПИСКОПОВ** и **ПАПЫ**, титул **КАРДИНАЛА** не присваиваются через выборы. Есть 2 способа получить титул **КАРДИНАЛА**:

- разыграв карту **КАРДИНАЛА** (G. 4. 1.2, p20),
- купив единственный платный титул в фазе **ПОКУПОК** (4.5, p10).

Если **ПАПА** в игре, он может отказать игроку в присвоении титула **КАРДИНАЛА**, тогда игрок не может ни разыграть карту **КАРДИНАЛА**, ни купить титул **КАРДИНАЛА**.

Кардинал:

- должен быть **ЕПИСКОПОМ**,
- имеет 3 голоса выборах **ЕПИСКОПОВ** (вместо 2),
- имеет 1 голос на выборах **ПАПЫ**,
- имеет 1 голос на выборах **КОРОЛЯ**,
- может взимать **ДЕСЯТИНУ** с любой управляемой епархии, разыграв карту налога: первый разыгравший налог **КАРДИНАЛ** имеет приоритет перед **ПАПОЙ** и другими **КАРДИНАЛАМИ**, но **ЕПИСКОП**, управляющий данной епархией имеет приоритет над ним (2.6, p9),
- если он не пленен, может попытаться подавить **ВОССТАНИЕ** в любой епархии, даже если он в ней не находится, заплатив 3 **ЭКЮ** за каждую попытку. Если кардинал не может или не желает тратить 3 **ЭКЮ**, он, тем не менее, может попытаться подавить **ВОССТАНИЕ** в своей собственной епархии в качестве **ЕПИСКОПА** (G. 4.2.1, p21).

D.2.3. Титул ПАПЫ РИМСКОГО

Папа избирается пожизненно.

- Он должен быть **ЕПИСКОПОМ**,
- приносит 1 ПО, если находится не в **МОРЕ**,
- дает 3 голоса на выборах **ЕПИСКОПА** (вместо 2),
- дает 1 голос на выборах **КОРОЛЯ**,
- может отказать игроку в присвоении лорду титула **КАРДИНАЛА** (D. 2.2, p4),
- может **расторгнуть брак** по просьбе одного из супругов, если только **НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ** этой пары (возможно, уже умерший) не был введен в игру (G. 1.1, p18),
- может взимать папскую **ДЕСЯТИНУ** со всех управляемых епархий, разыграв карту налога, но карты налогов, сыгранные **ЕПИСКОПАМИ** и **КАРДИНАЛАМИ** остаются приоритетными (2.6, p9),
- не может быть целью карты **ПРАВОСУДИЯ** (G. 4. 2.4, p22),
- в тот момент, когда он получает свой титул, он может отлучить лорда/леди от церкви, это **НЕОЖИДАННЫЙ эффект**,
- в начале фазы «**СЛУШАЙТЕ, СЛУШАЙТЕ!**» он может как отменить отлучение, так и отлучить лорда/леди.



D.2.3.1. Отлучение



Отлученный лорд теряет свои **ЦЕРКОВНЫЕ** титулы и получает жетон **ОТЛУЧЕНИЯ** на свою карту. Он больше не может ни голосовать, ни избираться ни на какие титулы.

Отлучение немедленно отменяется, если отлученный лорд умер, если Папа умер или если Папа снимает отлучение в начале фазы «**СЛУШАЙТЕ, СЛУШАЙТЕ!**», а жетон **ОТЛУЧЕНИЯ** возвращается на **ФРИЗ**. Лорд, отлучение от церкви от которого было отменено, может вновь получить **ЦЕРКОВНЫЕ** титулы и участвовать в выборах.

D.3. ПОЛИТИЧЕСКИЕ ТИТУЛЫ

Их 4: **КОРОЛЬ**, **КОРОЛЕВА**, **НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ** и **Д'АРК**.

D.3.1. Титул КОРОЛЯ

Король избирается пожизненно титулованными лордами.

- ✦ Он приносит 1 **ПО**, если находится не в **МОРЕ**,
- ✦ получает королевскую гвардию (1.5.5, p7),
- ✦ он может **подарить** титул неуправляемого феода в тот момент, когда игрок покупает его (4.4, p10),
- ✦ он может облагать королевской **ПОШЛИНОЙ** неуправляемый фео, разыграв карут налогов (2.6, p9),
- ✦ он не может быть целью карты **ПРАВОСУДИЯ** (G. 4.2.4, p22).

D.3.2. Титул КОРОЛЕВЫ

- ✦ Она жена **КОРОЛЯ**,
- ✦ получает 2 **ЭКЮ** во время фазы **ДОХОДА**,
- ✦ получает королевскую гвардию (1.5.5, p7),
- ✦ может родить **НАСЛЕДНОГО ПРИНЦА**, если **КОРОЛЬ** в игре и она не в плену,
- ✦ он не может быть целью карты **ПРАВОСУДИЯ** (G. 4.2.4, p22).

D.3.3. Титул НАСЛЕДНОГО ПРИНЦА

- ✦ Он лорд (мужчина), выложенный на планшет семьи **КОРОЛЕВЫ**, если **КОРОЛЬ** в игре и еще нет **НАСЛЕДНОГО ПРИНЦА**,
- ✦ он **теряет** этот титул, если получает титул **ЕПИСКОПА**,
- ✦ получает титул **КОРОЛЯ**, если король умирает,
- ✦ **сохраняет** свой титул принца, если королева умерла,
- ✦ не может быть целью карты **ПРАВОСУДИЯ** (G. 4.2.4, p22).

D.3.4. Титул Д'АРК

Титул **Д'АРК** присваивается картой **Д'АРК** (G. 4.1.1, p20).

D.4. СМЕРТЬ ТИТУЛОВАННОГО ЛОРДА

В тот момент, когда лорд/леди умирает, разрешите все перечисленные ниже случаи, соответствующие его/ее титулам. Если для титула нет конкретного указания, верните жетон **ТИТУЛА** на **ФРИЗ** или игровое поле и связанную с ним карту **ПЕРСОНАЖА** в сброс.

D.4.1. Получение ПОЛИТИЧЕСКИХ титулов

В тот момент, когда **КОРОЛЬ** умер:

- ✦ **НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ** получает титул **КОРОЛЯ**, но не получает титулы **ФЕОДАЛА** бывшего короля, а королева **теряет** свой титул королевы,
- ✦ если нет наследного принца, **КОРОЛЕВА** становится **КОРОЛЕВОЙ-РЕГЕНТОМ**: замените жетон **КОРОЛЕВЫ** на жетон **КОРОЛЕВЫ-РЕГЕНТА**; она остается королевой, и теперь она, как король, может дарить титулы **ФЕОДАЛА** (4.4, p10) и собирать королевскую **ПОШЛИНУ**.

D.4.2. Получение титулов ФЕОДАЛОВ

В тот момент, когда лорд/леди умирает, его/ее титулы **ФЕОДАЛОВ** немедленно передаются другим лордам и леди его/ее семьи (д. 1.1, p4).

Если это был последний лорд/леди семье, могут быть две ситуации:

- ✦ если он был в браке, его титулы **ФЕОДАЛА** переходят супругу, соблюдая правила передачи (D. 1.1, p4). Титулы, которые не могут быть переданы, остаются свободными. Отряды, находящиеся в **КРЕПОСТИ ФЕОДА** этого титула, заменяется эквивалентными отрядами новой семьи (те, которые не могут быть заменены, удаляются с игрового поля),
- ✦ если он не был в браке, титул остается свободным.

E. ХОД ИГРЫ

Часть **FIEF** - это череда игровых раундов. Она заканчивается, когда игрок или союз двух игроков имеет достаточное количество **победных очков (ПО)** в конце раунда, чтобы одержать победу.

Каждый раунд состоит из 7 фаз:

- 1 фаза «**СЛУШАЙТЕ, СЛУШАЙТЕ!**», (нет в 1-м раунде),
- 2 фаза **КАРТ**,
- 3 фаза **ДОХОДА**,
- 4 фаза **ПОКУПОК**,
- 5 фаза **ДВИЖЕНИЯ**,
- 6 фаза **БИТВ**,
- 7 фаза **КОНЕЦ РАУНДА**.

1. ФАЗА «СЛУШАЙТЕ!»

Эта фаза состоит из 4 этапов:

- A объявление браков,
- B выборы **ЕПИСКОПОВ**,
- C выборы **ПАПЫ**,
- D выборы **КОРОЛЯ**.



1.1. A ОБЪЯВЛЕНИЕ БРАКОВ

До объявления браков **ПАПА** может применить 1 раз каждый из следующих эффектов:

- ✦ если жетон **ОТЛУЧЕНИЯ** находится на **ФРИЗЕ**, Папа может отлучить лорда (д. 2. 3. 1, p5),
- ✦ если в игре есть отлученный лорд, Папа может отменить его отлучение (д. 2. 3. 1, p5).

Затем каждый игрок, в порядке очереди, объявляет, желает ли кто-либо из его лордов/леди вступить в брак и с кем.

1.1.1. Условия брака

Брак - это формальный союз, объединяющий две семьи, у которых еще нет брака. Он объединяет по одному лорду/леди каждой из этих семей: один из будущих супругов должен быть лордом (мужчиной) без титула **ЕПИСКОПА**, другой - леди (женщиной), не имеющим титула **Д'АРК**.

Условие одиночной победы этих семей заменяется условием победы в альянсе (7.2, P17), пока этот брак действителен.

Формальный союз невозможен без брака, но возможен любой неформальный союз.

1.1.2. Эффекты брака

- ✦ У игрока может быть только один брак в семье и, следовательно, только один формальный союз одновременно.
- ✦ Если муж является **КОРОЛЕМ**, его жена становится **КОРОЛЕВОЙ** (д. 3.2, p5).
- ✦ Если невеста - королева-регент, ее новый муж не станет королем благодаря этому браку.
- ✦ Чтобы визуализировать брак, каждая семья помещает свою жетон **КОЛЬЦА** на карту супруга из другой семьи.
- ✦ Игрок с браком не может выиграть в одиночку: он может выиграть только в рамках своего альянса.
- ✦ Победа в альянсе применяется только для игр с 4 или более игроками (7.2, p17).

Условие победы в альянсе не распространяется на игру с 3 игроками, но это не мешает игрокам жениться, чтобы, например, получить королеву.

1.1.3. Завершение брака

Брак может быть расторгнут только двумя способами:

- ✦ смерть одного из супругов,
- ✦ получение его расторжения Папой (д. 2. 3, p4).

Затем каждый возвращает себе свой жетон **КОЛЬЦА**.

1.2. ГОЛОСОВАНИЕ НА ВЫБОРАХ

Титулы **ЕПИСКОПОВ**, **ПАПЫ** и **КОРОЛЯ** присваиваются голосованием, всегда именно в таком порядке.

Плененный или отлученный от церкви лорд/леди не может ни голосовать, ни быть кандидатом.

Все выборы проходят одну и ту же процедуру:

- 1 Каждый игрок объявляет в порядке очереди, выдвигает ли он **1 лорда/леди-кандидата** из числа своих правомочных лордов/леди. Этот кандидат может находиться в любом месте игрового поля. Для каждого титула существуют различные требования.
- 2 Голосование. Каждый игрок имеет 2 жетона **ГОЛОСОВАНИЯ**:
 - **1 ЗА** (белый шар),
 - **1 НОЛЬ** (черный шар).В порядке очереди каждый игрок, обладающий не менее чем 1 голосом на этих выборах, может положить свой 1 или 2 жетона **ГОЛОСОВАНИЯ** лицом вниз на выбранный им кандидата (кандидатов).
- 3 После того, как все игроки проголосовали, раскройте жетоны **ГОЛОСОВАНИЯ**, теперь ничто не может изменить исход. Жетон **ЗА** дает кандидату **ВСЕ** голоса этого игрока. Жетоны **НОЛЬ** игнорируются, они нужны лишь для того, чтобы обмануть других игроков.
Кандидат избирается, если получает большинство голосов: больше голосов, чем каждый из других кандидатов.
В случае равенства или когда все игроки положили только **НОЛЬ**, титул не присваивается в этом раунде, и голосование будет проводиться в следующем раунде, если условия для выборов все еще будут выполняться.
- 4 Когда кандидат будет избран, поместите соответствующий жетон **ТИТУЛА** рядом с его картой **ПЕРСОНАЖА**, и теперь он может немедленно начать осуществлять свои полномочия.



Используйте жетоны **НОЛЬ** осторожно, потому что они могут спровоцировать ошибочное мнение, что вы голосуете за кандидата. Это может быть один из способов вызвать равенство, чтобы отложить выборы до следующего раунда.

1.3. В ВЫБОРЫ ЕПИСКОПОВ



Игровое поле разделено на 5 епархий, пронумерованных от 1 до 5. Эта цифра напечатана в соответствующей митре на краю игрового поля, а епархия имеет границы того же цвета.

Если все города епархии контролируются и титул епископа свободен, проводятся выборы.

Если свободно более одного титула **ЕПИСКОПА**, выборы проводятся по очереди, в порядке возрастания номера епархии.

Если титул епископа освобождается в течение раунда и все города епархии по-прежнему контролируются, в следующей фазе «**СЛУШАЙТЕ, СЛУШАЙТЕ!**» будут проведены новые выборы.



1.3.1. Кандидаты

Любой лорд (мужчина), не женатый, не король, не епископ, может выдвинуть свою кандидатуру.

1.3.2. Голоса

Каждый игрок имеет следующие голоса:

- ✦ 2 голоса за контроль главного города этой епархии,
- ✦ 1 голос за контроль каждого обычного город этой епархии,
- ✦ 2 голоса за каждого **ЕПИСКОПА** в семье игрока,
- ✦ 3 голоса за каждого **КАРДИНАЛА** в семье игрока,
- ✦ 3 голоса за **ПАПУ РИМСКОГО** в семье игрока.

В голосовании учитывается только один **ЦЕРКОВНЫЙ** титул в семье - тот, который дает наибольшее число голосов. **Пример:** При наличии у игрока Папы и епископа, в голосовании будут считаться только 3 голоса за Папу.

ПОДСЧЕТ ГОЛОСОВ

В епархии **ЛИЗЬЕ** (№2) Ангерран контролирует **ЛИЗЬЕ**, главный город, а также **РЕНН**, **НАНТ** и **ТУР**. Таким образом, он имеет 5 голосов на выборах этого епископа, в дополнение к любым другим голосам, который он мог бы иметь благодаря своим лордам, обладающим **ЦЕРКОВНЫМИ** титулами.

1.3.3. Результат голосования

Если епископ избран, его епархия считается управляемой до тех пор, пока этот епископ находится в игре. Епископ избирается пожизненно, если только он не был отлучен от церкви (д. 2. 3. 1, p5).

В 1305 году Бертран де Гот, епископ Бордоский, но не кардинал, избран Папой под именем Климент V. После конфликта между папством и короной Франции он станет первым из 7 Пап, которые будут проживать в Авиньоне вместо Рима! Родился в Вилландауте в Жиронде, умер в 1314 году в возрасте 50 лет. Во время понтификата он способствовал роспуску ордена Тамплиеров.

ВЫБОРЫ ЕПИСКОПА



Голосование за избрание епископа **АВИНЬОНА** (№5), епархия которого состоит из 4 городов, столицей является **АВИНЬОН**.

Максимилиан контролирует города **ЛИОН** и **АВИНЬОН** - это 3 голоса, Мари контролирует 2 города **ПО** и **МОНПЕЛЬЕ** - это 2 голоса. В семье Ангеррана есть епископ **РЕЙМСА** - 2 голоса.

Мария и Ангерран голосуют за **ФРАНСУА**, кандидата Мари, и отдает ему 4 голоса. Максимилиан отдает 3 голоса другому кандидату. **ФРАНЦИСК** получает большинство, поэтому он избран епископом **АВИНЬОНА**. Жезл епископа **АВИНЬОНСКОГО** (№5) помещен рядом с картой лорда.

1.4. С ВЫБОРЫ ПАПЫ РИМСКОГО



Если титул **ПАПЫ** свободен, в игре не менее 2 **КАРДИНАЛОВ** не в плену и есть хотя бы 1 кандидат, проводятся выборы.

1.4.1. Кандидаты

Любой **ЕПИСКОП** или **КАРДИНАЛ** может стать кандидатом.

Выборы проводятся в определенном порядке - епископы перед Папой. Только избранный епископ может быть кандидатом на выборах Папы, и, хотя он не может голосовать, он может быть избран Папой в том же раунде.

1.4.2. Голоса

Каждый **КАРДИНАЛ** имеет 1 голос.

1.4.3. Результат голосования



Кандидат избирается, если получает большинство голосов: поместите жетон **ПАПЫ** рядом с его картой. В тот момент, когда он получает свой титул, он может отлучить лорда, это **НЕОЖИДАННЫЙ** эффект.

Папа избирается пожизненно. Если он умирает, новый Папа может быть избран в следующей фазе «**СЛУШАЙТЕ, СЛУШАЙТЕ!**», если условия все еще будут выполняться.

ВЫБОРЫ ПАПЫ



ФРАНЦИСК, епископ **АВИНЬОНСКИЙ**, избран Папой.

Жетон **ПАПЫ** помещается над жетоном жезла **ЕПИСКОПА**.

1.5. D ВЫБОРЫ КОРОЛЯ



Если титул **КОРОЛЯ** свободен, в игре не менее 3 титулованных лордов/леди и выдвигается не менее 1 кандидата, то проводятся выборы.

1.5.1. Кандидаты

Любой лорд (мужчина), имеющий не менее 1 титула **ФЕОДАЛА** и не имеющий **ЦЕРКОВНОГО** титула, может претендовать на титул **КОРОЛЯ**.

1.5.2. Голоса

Каждый лорд/леди, обладающий хотя бы 1 титулом **ФЕОДАЛА** или **ЕПИСКОПА**, имеет 1 голос.

1.5.3. Результат голосования

Кандидат избирается, если получает большинство и не менее 3 голосов, из которых минимум:

- ✦ голоса 2 **ЕПИСКОПОВ**, или
- ✦ голос **КАРДИНАЛА**, или
- ✦ голос **ПАПЫ**.



Когда лорд избран королем, поместите жетон **КОРОЛЯ** рядом с картой лорда. Если есть **КОРОЛЕВА-РЕГЕНТ**, она теряет свой титул **КОРОЛЕВЫ** и больше не является регентом, но она сохраняет свои остальные титулы.

1 июля 987 года парижский граф Хьюг Капет был избран королем франков под именем Хьюг 1. Через два дня он будет освящен епископом Реймсом.

1.5.4. Королева



Если король женат на момент своего избрания или женится позже, его жена сразу же получает титул **КОРОЛЕВЫ**: поместите жетон **КОРОЛЕВЫ** рядом с картой леди.

Королева немедленно получает **КОРОЛЕВСКУЮ ГВАРДИЮ**, состоящую из **ПЕХОТЫ КОРОЛЕВЫ** (1.5.5.2, p8).

1.5.5. Королевская гвардия

Жетоны **КОРОЛЕВСКОЙ ГВАРДИИ** бывают 2 типов. Их нельзя ни купить, ни отделить от армии лорда/леди, для которого они были введены в игру.

1.5.5.1. Рыцари короля



В тот момент, когда лорд становится королем, он **немедленно** и бесплатно заменяет до 2 жетонов **РЫЦАРЕЙ** из своей армии таким же количеством жетонов **РЫЦАРЕЙ КОРОЛЯ**. Любой жетон, замененный таким образом, возвращается в резерв своей семьи.

Каждая жетон **РЫЦАРЕЙ КОРОЛЯ** дает 3 боевых очка (БО) и имеет стойкость 3. В каждом раунде битвы он добавляет 1ф к броску кубиков своего лагеря.

В тот момент, когда король умирает или попадает в плен, его семья заменяет жетоны **РЫЦАРЕЙ КОРОЛЯ** в его армии таким же количеством жетонов **РЫЦАРЕЙ** из резерва семьи, если они доступны.

1.5.5.2. Пехота королевы



В тот момент, когда жена короля становится королевой, она **немедленно** и бесплатно заменяет до 2 жетонов **ПЕХОТЫ** своей армии таким же количеством жетонов **ПЕХОТЫ КОРОЛЕВЫ**. Любой жетон, замененный таким образом, возвращается в резерв своей семьи.

Каждая жетон **ПЕХОТЫ КОРОЛЕВЫ** дает 1 боевое очко (БО) и имеет стойкость 1. В каждом раунде битвы он добавляет 1f к броску кубиков своего лагеря.

В тот момент, когда королева умирает или попадает в плен, его семья заменяет жетоны **ПЕХОТЫ КОРОЛЕВЫ** в ее армии таким же количеством жетонов **ПЕХОТЫ** из резерва семьи, если они доступны.

1. ФАЗА КАРТ

Эта фаза разбивается на 4 этапа.

- A** В порядке хода каждый игрок может сбросить все или часть своих карт.
- B** В порядке хода каждый игрок может взять до 2 карт, соблюдая лимит 3 карты в руке.
- C** Первый игрок разыгрывает бедствия.
- D** В порядке хода каждый игрок может разыграть свои карты.



2.1. A СБРОС КАРТ



Сообщите другим игрокам, какие карты вы сбрасываете, и поместите их в соответствующий сброс **лицом вверх**. Сброс не может просматриваться. Видна только верхняя карта.

2.2. B ДОБОР КАРТ



Возьмите до 2 карт из колоды **ПЕРСОНАЖЕЙ** (коричневая рубашка) или **СОБЫТИЙ** (серая или черная рубашка), но не более 1 карты из колоды **ПЕРСОНАЖЕЙ** и не превышая лимита 3 карты в руке.

В случае, если вы планируете взять 2 карты, вы можете взять и посмотреть на первую карту, прежде чем принимать решение о том, брать или нет вторую. **Брать не обязательно.**

2.3. B КОЛОДА СОБЫТИЙ



РУБАШКА КАРТЫ СОБЫТИЯ



РУБАШКА КАРТЫ БЕДСТВИЯ

Колода **СОБЫТИЙ** состоит из карт **СОБЫТИЙ** и карт **БЕДСТВИЙ**.

Если вы хотите взять карту **СОБЫТИЙ**, в то время как верхняя карта колоды является картой **БЕДСТВИЯ**, вы должны взять карту **БЕДСТВИЯ**, не добавляя ее в свою руку: положите ее лицом вниз, не глядя, на крайний левый свободный слот трека **БЕДСТВИЙ**.

Если все 3 слота заняты, сбросьте карту **БЕДСТВИЯ** лицевой стороной вниз.

Карты **БЕДСТВИЙ** не учитываются в лимите руки: вы можете продолжать брать карты **БЕДСТВИЙ** до тех пор, пока не получите **СОБЫТИЯ**.

2.4. КОЛОДА ИСЧЕРПАНА

Если игрок хочет взять карту, но соответствующая колода исчерпана, замешайте ее заново, перетасовав карты из соответствующего сброса.

Когда сброшенные ранее картах лордов/леди, возвращаются в игру, считается, что это уже другой Лорд с тем же именем.

СБРОС, КОЛОДА, КАРТЫ БЕДСТВИЯ

У Ангеррана есть 2 карты на руках: он решает сбросить 1 карту, чтобы взять 2.

После того, как каждый игрок решит, сбрасывать ли карты, он берет 1 карту **ПЕРСОНАЖА**, получает карту **КАРДИНАЛА** и должен решить, хочет ли он взять вторую карту - одну карту из колоды **СОБЫТИЙ**. Карта наверху колоды - это карта **БЕДСТВИЯ**: он берет ее и кладет, не глядя, на трек **БЕДСТВИЙ**.

Следующая карта - это еще одно **БЕДСТВИЕ**, которое он снова кладет на трек **БЕДСТВИЯ**.

Следующая карта - это, наконец, карта **СОБЫТИЯ**, которую он берет в руку.

В порядке хода остальные игроки решают, будут ли они добирать карты.



2.5. С РАЗРЕШЕНИЕ БЕДСТВИЙ



Когда игроки завершают сброс и добор карт, карты **БЕДСТВИЙ**, находящиеся на треке **БЕДСТВИЙ**, по очереди, слева направо, по одной переворачиваются лицом вверх и разрешаются.

Если некоторые игроки являются новичками, в 1-м раунде мы советуем вам сбросить карты бедствия, не разрешая их.

Когда на карте **БЕДСТВИЯ** появляется символ , первый игрок бросает **D6**, чтобы определить, где происходит **БЕДСТВИЕ**.

- Результат 6 соответствует ложной тревоге, карта сбрасывается.
- При исходе от 1 до 5 положите карту **БЕДСТВИЯ** на край игрового поля рядом с соответствующим номером епархии.

Если на карте нет символа  **БЕДСТВИЯ**, это означает, что эффект происходит в **МОРСКОЙ** зоне.

МОРСКАЯ зона или одна и та же епархия или не могут подвергнуться эффектам нескольких карт **БЕДСТВИЙ** **одного и того же типа** (разных типов - может) в течение одного раунда. Если это происходит, сбросьте карту.

БЕДСТВИЕ поражает всех лордов/леди и все армии каждого из игроков, присутствующих в епархии или **МОРСКОЙ** зоне.

Карты **БЕДСТВИЙ** остаются на месте и активны до конца раунда (7, p17), а карта **ЧУМЫ** должна быть разрешена после раскрытия (G.2.1, p18). См. эффекты карт **БЕДСТВИЙ** (G. 2, p18).

2.6. D РОЗЫГРЫШ КАРТ



После того, как все **БЕДСТВИЯ** были разрешены, каждый игрок в порядке хода может разыграть все или часть карт со своей руки, которые имеют символ  или которые являются картами **ЛОРДОВ/ЛЕДИ**.

Карты нельзя отдавать или обменивать между игроками, если игрок не разыграл жетон **ДИПЛОМАТИИ** (F, p17).

Карты **ЛОРДОВ/ЛЕДИ** и карты с символом  могут быть разыграны **только в этой фазе**.

Карты с символом  являются **НЕОЖИДАННЫМИ** картами. Они могут быть разыграны в любое время, кроме фазы **ДОБОР КАРТ**, как указано символом .

Эффекты карт описаны ниже (G, p18).

2.6.1. Наличие нескольких карт СОБЫТИЙ

Несколько карт **СОБЫТИЙ**  могут быть разыграны на одну и ту же епархию, но бонус, полученный от карты, разыгранной в нескольких экземплярах, **применяется только один раз**.

3. ФАЗА ДОХОДА

3



В порядке хода каждый игрок подсчитывает, а затем объявляет свой доход:

- **1 экю** за каждый контролируемый игроком неосаженный город,
- + **2 экю** за каждый город своего феода, на который он сыграл карту **НАЛОГА** (G. 3.3, p19), чтобы собрать **ПОШЛИНУ**, даже если город контролируется другим игроком или находится в осаде.
- **2 экю** за каждую **МЕЛЬНИЦУ** в неосаженном контролируемом игроком городе, **не обложенном ДЕСЯТИНОЙ**,
 - + **1 экю**, если **МЕЛЬНИЦА** находится в епархии, на которую разыграна карта **ХОРОШЕЙ ПОГОДЫ**,
 - + **1 экю**, если **МЕЛЬНИЦА** находится в епархии, на которую разыграна карта **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ**.
- Доходы с каждой **МЕЛЬНИЦЫ** в неосаженном городе, **обложенном ДЕСЯТИНОЙ**, получает лорд, разыгравший **ДЕСЯТИНУ** (2.6, p9),
 - + **1 экю**, если **МЕЛЬНИЦА** находится в епархии, на которую разыграна карта **ХОРОШЕЙ ПОГОДЫ**,
 - + **1 экю**, если **МЕЛЬНИЦА** находится в епархии, на которую разыграна карта **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ**.
- **2 экю** за титул **КОРОЛЕВЫ** или **КОРОЛЕВЫ-РЕГЕНТА**, если она есть в семье.

Напоминание: ваши деньги - публичная информация.

После того, как все игроки получили свой доход, сбросьте все карты **ХОРОШЕЙ ПОГОДЫ**, **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ** и **НАЛОГОВ**, которые были разыграны. Карты **БЕДСТВИЙ** остаются на месте до конца раунда.

4. ФАЗА ПОКУПОК

4



В порядке хода каждый игрок платит выкуп, а затем совершает покупки.

4.1. ВЫКУП

Игрок обязан выплатить выкуп за своих пленных лордов/леди, если у него достаточно денег! Выкуп за пленного лорда/леди составляет 2 экю + 2 экю за каждый титул, которым он владеет. Тюремщик обязан принять выкуп и немедленно освободить пленника.

Освобожденный пленник размещается на поле по правилам введения лорда/леди в игру (G. 1.2, p18).

Можно предложить выкуп меньше реальной стоимости лорда/леди, но в этом случае тюремщик может отказаться. Это не требует использования жетона **ДИПЛОМАТИИ**.

Если у игрока недостаточно денег, чтобы освободить всех своих пленных лордов/леди, он должен выкупить всех, кого может, начиная с самого дорогого лорда/леди. Если денег не хватает, он все равно сможет использовать остаток своих денег для совершения покупок.

ВЫКУП

Пример 1: **БОДУЭН**, один из лордов Ангеррана, являющийся епископом и бароном, находится в плену. Стоимость выкупа за него - 6 экю. У Ангеррана 10 экю. Он может договориться о выплате меньшего выкупа, но если тюремщик **БОДУЭНА** откажется, ему придется заплатить 6 экю.

Пример 2: у Седрика 2 пленника, принадлежащих Оливье: **АРТУР**, кардинал и епископ **ТУЛУЗЫ**, и королева **АЛИЕНОРА**. Выкуп за **АРТУРА** - 6 эю, **АЛИЕНОРУ** - 4 эю. У Седрика всего 8 эю, поэтому он может выкупить только **АРТУРА**. Он предлагает 8 эю Оливье за 2 пленников. Оливье соглашается, поэтому оба пленника освобождены.

4.2. ЗДАНИЯ

Укрепление типа **ЗАМОК** стоит 10 эю и может быть помещено в город, контролируемый игроком, если в нем еще нет замка.

Укрепление типа **КРЕПОСТЬ** купить нельзя: он привязан к покупке титула **ФЕОДАЛА**.

ЗАМОК может быть разрушен только **ВОССТАНИЕМ** (Г. 4. 2.1, p21).

МЕЛЬНИЦА стоит 3 эю и помещается в город, контролируемый игроком.

В городе может быть не более 2 **МЕЛЬНИЦ**.

МЕЛЬНИЦА может быть уничтожена **ВОССТАНИЕМ**, стратегией выжженной земли или грабежом.



4.3. ОТРЯДЫ

В игре 4 типа жетонов **ОТРЯДОВ**.

- ♣ 1 жетон **ПЕХОТЫ** стоит 1 эю, дает 1 боевое очко (БО) и имеет стойкость 1.
- ♣ 1 жетон **ЛУЧНИКА** стоит 2 эю, дает 1 БО и имеет стойкость 1. Лучник позволяет сделать предварительный выстрел в начале битвы (6.2.2, p14).
- ♣ 1 жетон **РЫЦАРЯ** стоит 3 эю, дает 3 БО и имеет стойкость 3.
- ♣ 1 жетон **БОМАРДЫ** стоит 4 эю, дает 0 БО и удаляется с поля, если больше не сопровождается **ОТРЯДАМИ** или лордом/леди своей семьи. **БОМАРДА** уменьшает штраф укрепления на 1, если таковое имеется, в противном случае она позволяет перебросить 1 боевой кубик в каждом раунде битвы, будь то атака или защита.



Купленные жетоны **ОТРЯДОВ** немедленно помещаются в армии городов, в которых находятся не плененные лорды этой семьи, включая осаждающие армии (6.4.2, p16), или в городе, контролируемом этой семьей, в котором есть неосажденное укрепление.

Нет ограничений на количество и типы жетонов **ОТРЯДОВ** в составе армии, но в фазе **ПОКУПОК** каждый игрок может разместить не более 4 жетонов новых **ОТРЯДОВ** в каждом городе.

Рыцари были знатными воинами на лошадях. Сержанты были пехотинцами на службе у лорда, епископа или города. Роль лучника, от которой отказались дворяне, была отведена низшим классам.

РАЗМЕЩЕНИЕ КУПЛЕННЫХ ЮНИТОВ

Седрик контролирует **ТУР** своим лордом **ЭРИКОМ**, 4 жетонами **ПЕХОТЫ** и 3 жетонами **РЫЦАРЕЙ**. Он хочет усилить эту армию: покупает 3 **ПЕХОТЫ** и 2 **РЫЦАРЯ** за 9 эю.

Он может разместить только 4 из них в **ТУРЕ**. Он решил разместить там 2 **РЫЦАРЯ** и 2 **ПЕХОТЫ**. Ему придется поместить последнюю **ПЕХОТУ** в другом городе. Его армия в **ТУРЕ** теперь состоит из 6 **ПЕХОТЫ** и 5 **РЫЦАРЕЙ**.

4.4. ТИТУЛЫ ФЕОДАЛОВ

Игрок может приобрести титул **ФЕОДАЛА**, если контролирует все города **ФЕОДА** и в нем есть хотя бы один **ЗАМОК**. Контроль всех городов **ФЕОДА** необходим только в момент покупки титула: потеря контроля над одним или несколькими городами не приводит к потере титула **ФЕОДАЛА**.

Стоимость титула **ФЕОДАЛА** составляет 2 эю за каждый город **ФЕОДА**. **ФЕОД** из 4 городов - это герцогство, титул стоит 8 эю, **ФЕОД** из 3 городов - графство, титул стоит 6 эю, **ФЕОД** из 2 городов - баронство, титул стоит 4 эю.

Если **КОРОЛЬ** в игре он еще не дарил титул **ФЕОДАЛА** в этом раунде, он может подарить 1. Если он это сделает, переверните жетон **КОРОЛЯ** стороной использованной привилегии вверх. Жетон **КОРОЛЕВЫ-РЕГЕНТА** работает так же.

Король может свободно торговаться за это предложение, но он может подарить только 1 титул **ФЕОДАЛА** за раунд.

ПОКУПКА ТИТУЛА ФЕОДАЛА



В составе баронства **БРЕТАНИ** 2 города: **РЕНН** и **НАНТ**.

Его цена составляет $2 \times 2 = 4$ эю.



Когда вы покупаете титул **ФЕОДАЛА**, возьмите его жетон с края игрового поля и поместите его над картой лорда/леди на своем планшете **СЕМЬИ**. Теперь **ФЕОД** считается управляемым. Если у этого лорда/леди уже были 2 титула **ФЕОДАЛА**, это приводит к передаче одного из титулов **ФЕОДАЛА** (D.1.1, p4).

Переверните один из **ЗАМКОВ**, который находится в этом **ФЕОДЕ**, стороной с **КРЕПОСТЬЮ** вверх. Теперь этот город является столицей **ФЕОДА** и имеет единственную крепость в **ФЕОДЕ**.



ЗАМОК



КРЕПОСТЬ

4.5. ТИТУЛ КАРДИНАЛА

Для покупки доступен только один титул **КАРДИНАЛА**, на его жетоне изображена монета в 5 эю.

Если игрок хочет приобрести этот титул, он следует тем же правилам, что и для карты **КАРДИНАЛА** (Г. 4.1.2, p20).



5. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В порядке хода каждый игрок может переместить каждого из своих не пленных лордов/леди. В конце этой фазы разместите все силы, расположенные на дорогах, в городе, в который они направлялись.



5.1. ГАРНИЗОНЫ И АРМИИ

Во FIEF существуют разные военные группы:

- ✦ **гарнизон:** состоит из жетонов **ОТЯДОВ** одной семьи, расположенных в городе без лорда/леди. Гарнизон также считается любое количество жетонов **ОТЯДОВ** в составе армии. Гарнизон (то есть **ОТЯДЫ** без лорда/леди) не может перемещаться.
- ✦ **армия:** состоит из гарнизона и минимум 1 лорда/леди. Может перемещаться. Лорды/леди без **ОТЯДОВ** не составляют армии.
- ✦ **силы:** это может быть гарнизон, армия или лорд/леди, все из одной семьи в одном городе. Город может вместить силы каждой семьи.

5.1.1. Перемещение лордов/леди

Перемещение лорда/леди разбивается на **ШАГИ**. Оно немедленно прекращается, если лорд/леди устранен. В тот момент, когда начинается **ШАГ**, лорд/леди и его армия находятся в пути, а не в городе, из которого они уходят.

Каждый лорд/леди может сделать до 2 **ШАГОВ** за ход и до 3 **ШАГОВ**, если леди носит титул **Д'АРК** (G. 4.1.1, p20).

Лорд/леди может взять с собой другие силы и таким образом создать армию; он может забрать их или оставить в городе или на дороге во время своего движения.

Каждый жетон **ЮНИТА** может сделать до 2 **ШАГОВ** в течение одного раунда, даже если перемещается разными лордами/леди. Леди **Д'АРК** может перемещать свои силы на 3 **ШАГА**: каждая сила, сопровождающая ее в течение как минимум 1 **ШАГА**, может сделать до 3 **ШАГОВ** в этом раунде.

5.2. СУХОПУТНОЕ ДВИЖЕНИЕ

ШАГ сухопутного движения происходит между двумя соседними городами по дороге, которая их соединяет.

Разрешается сделать переход туда и обратно между 2 городами за 2 **ШАГА**.

5.2.1. Шаги сухопутного движения

На первом **ШАГЕ** лорд/леди покидает город, в котором находится, и направляется в соседний город. Он не пересекает другие семьи, находящиеся в городе, из которого выходит (5.2.3, p12), если только город не осажден (6.4.2, p16), в этом случае он должен пересечь все осаждающие семьи.

На любом следующем **ШАГЕ**, если он желает продолжить движение через занятый город, он пересекает **каждую не осажденную семью, находящуюся в городе**.

Таким образом, лорд/леди должен пересечь **все семьи, находящиеся на его пути**.

Когда он достигает свободный город (без гарнизона или лорда/леди) или город под контролем своей семьи, он помещается в квадрат города и берет его под свой контроль, если это необходимо.

Когда он достигает города, контролируемого и занятого другой семьей, он остается на дороге, по которой прибыл, и **не считается находящимся в городе в настоящее время**.

СУХОПУТНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Марк перемещает своего лорда **ЭРИКА**, 2 **ПЕХОТЫ** и 1 **ЛУЧНИКА** из **ЛА-РОШЕЛЬ** в **ПУАТЬЕ**. Он оставляет **ЛУЧНИКА** в **ПУАТЬЕ**, и перемещает **ЭРИКА** с 2 **ПЕХОТЫ** в **ЛИМОЖ**.



Карта **ВОССТАНИЯ** может быть разыграна только на городе, и ее стоит разыграть до того, как лорд начнет движение и, следовательно, окажется под защитой шрафа укрепления.

5.2.2. Контроль городов

Город всегда находится в одной из следующих ситуаций:

- ✦ под контролем одной семьи,
- ✦ свободный от всякого контроля.

В начале игры все города, которые не были выбраны игроками для стартового размещения, свободны. Когда **ФЕОД** становится управляемым, свободные города **ФЕОДА** считаются находящимися под контролем семьи, владеющей титулом **ФЕОДАЛА**.

Город считается находящимся под контролем до тех пор, пока семья занимает его минимум 1 лордом/леди или гарнизоном, или когда он свободен и находится в управляемом **ФЕОДЕ**, титул **ФЕОДАЛА** которого не является вакантным.

Каждая семья может иметь силы в одном и том же городе (в квадрате города или рядом с городом), но **контролирует его та семья, которая заняла этот город первой**. Чтобы показать это, первый прибывший размещает свои силы в квадрате города. Силы других семей, прибывших позже, размещаются сначала на дороге, по которой прибыли, а в конце фазы **ДВИЖЕНИЯ** - рядом с городом, чтобы показать, что они теперь находятся в этом городе.

Семья, которая контролирует город:

- ✦ может в любое время передать контроль любой другой присутствующей семье, но не во время битвы; это разыгрывается как **НЕОЖИДАННЫЙ** эффект (G. 4, p20),
- ✦ должен решить, какой семье в городе передать контроль, когда покидает город,
- ✦ единственная семья, которая получает бонусы от эффектов построек в этом городе,
- ✦ получает соответствующий титул **ФЕОДАЛА**, если город является **КРЕПОСТЬЮ**, что может привести к передаче титулов (D. 1.1, p4).

Семья, которая уступает контроль, размещает свои силы рядом с квадратом города, силы нового контролера помещаются в квадрат города.

Передача контроля над городом - это способ сменить владельца титула **ФЕОДАЛА**, чтобы дать ему больше голосов на выборах и, таким образом, опрокинуть голосование в последний момент!

5.2.3. Пересечение и разрешение

Каждый раз, когда движение связано с пересечением других семей, чтобы пройти, необходимо либо получить разрешение от всех пересекаемых семей, либо форсировать проход.

5.2.3.1. Запрос разрешения

Игрок запрашивает разрешение на дальнейшее движение у каждой из пересекаемых семей:

- ❖ если он получает разрешение от каждой из них, он может продолжить свое движение,
- ❖ если он не получает разрешения хотя бы от одной из них, он может :
 - ➔ отступить лордом/леди на 1 ШАГ назад, он не может оставить силы в этом городе, но может взять с собой любые силы своей семьи, находящиеся в этом городе,
 - ➔ остановиться на дороге, по которой прибыл, и объявить битву в этом городе во время фазы БИТВ,
 - ➔ форсировать проход.

5.2.3.2. Форсированный проход

- ❖ Пройдите, разыграв карту ТОННЕЛЯ (G. 4. 2. 2, p21),
- ❖ попытайтесь пройти, совершив прорыв (5.2.4, p12):
 - ➔ против сил на выбранной дороге,
 - ➔ против сил в городе без укреплений, чтобы пересечь его,
 - ➔ находясь в осаде, против осаждающей армии, чтобы покинуть осажденный город.

5.2.4. Прорыв

Лорд/леди, совершающий 1 ШАГ в сопровождение армии, состоящей только из РЫЦАРЕЙ и лордов/леди, у каждого из которых остался хотя бы еще 1 ШАГ, может форсировать проход, развязав битву против одной из пересекаемых семей [если отказавших в проходе больше - то против контролирующей город, если такой нет среди отказавших - то против любой], и которая разрешается немедленно: это называется прорыв.

Решите эту битву, следуя правилам битвы (6, p13), со следующими исключениями:

- ❖ только защищающийся может претендовать на коалицию в битве (6.1, p13), и участники коалиции не могут поменять лагерь во время этой битвы,
- ❖ защищающийся получает бонус +1f к каждому брошенному кубу БИТВЫ (6.2, p14),
- ❖ если армия, совершающая прорыв, выиграет битву и останется хотя бы один лорд/леди, чтобы ею командовать, она может продолжать движение [даже если не пропускали 2 семьи, а битва была только с одной],
- ❖ любой другой исход битвы приводит к тому, что прорыв прекращается: силы, которые его совершали, больше не могут перемещаться в этом раунде.

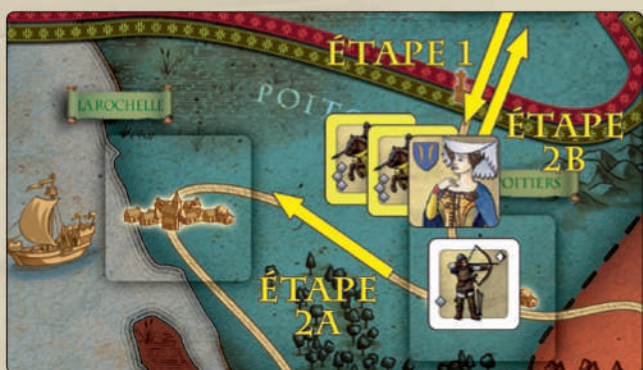
Прорыв может использоваться, в частности, для выхода из осажденного укрепления или для устранения сил, блокирующих дорогу.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

Мари хочет взять под контроль ЛА-РОШЕЛЬ. Она перемещает свою леди ЖИНЕВРУ в сопровождении 2 РЫЦАРЕЙ из ТУРА в ПУАТЬЕ, подконтрольный Марку, и просит у него разрешения пройти в ЛА-РОШЕЛЬ.

Марк отказывает: либо ЖИНЕВРА остается на месте и может объявить битву, либо она возвращается в ТУР (ШАГ 2b), но не может оставить силы на в ПУАТЬЕ.

Если бы Марк согласился, леди ЖИНЕВРА была бы обязана завершить свой поход в ЛА-РОШЕЛЬ (ШАГ 2a), но она могла бы оставить ОТРЯДЫ в ПУАТЬЕ.

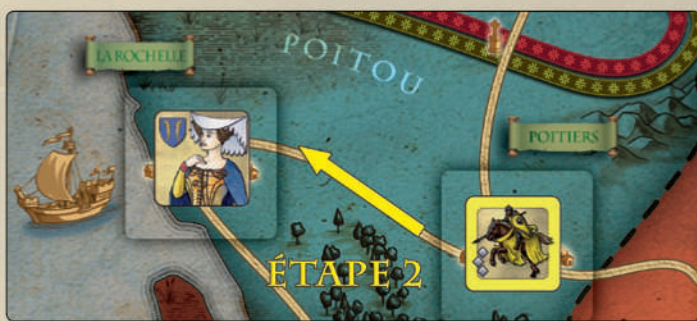


ПРОРЫВ

Поскольку Марк отказался пропустить Мари, она решает форсировать проход: она совершает прорыв в сопровождении 2 РЫЦАРЕЙ и устраняет ЛУЧНИКА Марка, который, в свою очередь, устраняет одного из 2 РЫЦАРЕЙ.



Мари оставляет РЫЦАРЯ в ПУАТЬЕ и перемещает ЖИНЕВРУ в ЛА-РОШЕЛЬ.



5.3. МОРСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Между портовым городом и морской зоной и наоборот 1 ШАГ движения.

Морское движение не подчиняется правилам пересечения:

- ✦ движение армии из портового города в морскую зону не препятствует перемещению из морской зоны в этот портовый город и наоборот,
- ✦ разрешение семей, находящихся в портовом городе, не требуется.

Во время морского движения игнорируйте влияние карты **ПЛОХАЯ ПОГОДА**, разыгранной на епархию, в которой находится этот портовый город.

Движение армии прекращается, **как только она входит в МОРСКУЮ зону**.

Армия, которая только что совершила прорыв, не может сделать ни одного **ШАГА** морского движения, и наоборот. Лорды/леди и их армии не могут оставаться в **МОРСКОЙ** зоне два раунда подряд: **силы, находящиеся в МОРСКОЙ зоне в начале фазы ДВИЖЕНИЯ, должны быть перемещены в портовые города их владельцем во время его хода**.

Если у игрока несколько лордов/леди и **ОТРЯДОВ** в **МОРСКОЙ** зоне, он распределяет их так, чтобы каждый **ОТРЯД** был частью армии лорда/леди.

Игрок, у которого больше нет лорда для своего гарнизона в **МОРСКОЙ** зоне, все равно перемещает его в 1 портовый город по своему выбору.

5.3.1. Морская зона

МОРСКАЯ зона представляет **ЛА-МАНШ, АТЛАНТИЧЕСКИЙ ОКЕАН** и **СРЕДИЗЕМНОЕ МОРЕ**.



Она рассматривается как единая зона, в которой размещены все силы, перемещающиеся по морю.

Она не входит ни в один **ФЕОД** и **ЕПАРХИЮ**. Считается, что она связана дорогой с каждым портовым городом.

В **МОРСКОЙ** зоне не может состояться ни одного сражения.

Лорды/леди в **МОРСКОЙ** зоне могут участвовать в выборах, собирать налоги или вступать в брак. Однако титулы **КОРОЛЯ** и **ПАПЫ** в этой области не приносят ПО.

Король и папа не могут спастись в море, надеясь, что таким образом они выигрывают. Люди ждут их на земле!

5.3.2. Портовый город

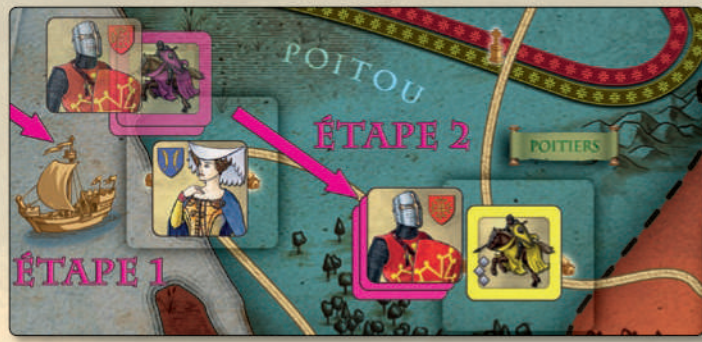
Портовый город отмечен на игровом поле символом **КОРАБЛЯ**.

Их 6, с севера на юг: **КАЛЕ, ШЕРБУР, НАНТ, ЛА-РОШЕЛЬ, БОРДО** и **МОНПЕЛЬЕ**.



МОРСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

Уильям высадил **ШАРЛЯ** и его армию из 2 **РЫЦАРЕЙ**, находившихся в море, в **ЛА-РОШЕЛЬ**. Уильям не может совершить прорыв **ШАРЛЕМ**, поэтому он просит у Мари разрешения пройти, чтобы проехать в **ПУАТЬЕ**, на что она соглашается. В фазе **БИТВ** в **ПУАТЬЕ** между Вильгельмом и Марией может начаться битва.



5. ФАЗА БИТВ



В порядке хода каждый игрок может объявить 1 битву против 1 другой семьи, даже против союзника по альянсу, в каждом городе, где у него есть армия.

В тот момент, когда объявляется одна битва, она разрешается полностью прежде, чем будет объявлена следующая. Контроль над этим городом не может быть передан устным решением игроком.

Гарнизон не может начать битву, но защищается, если на него нападают.

Атакованный лорд/леди **без армии** может быть немедленно взят в плен (6.3, p15).

Активный игрок является **лидером атакующего лагеря**, а атакованный - **лидером защищающегося лагеря**:

- ✦ они не могут покинуть свой лагерь и остаются их лидерами до конца битвы, даже если у них больше нет ни лордов, ни **ОТРЯДОВ** в битве,
- ✦ они дают или не дают согласие другому игроку присоединиться к их лагерю [даже перед битвой],
- ✦ они решают, как распределить потери,
- ✦ они принимают решение о капитуляции своего лагеря,
- ✦ они решают, в случае победы, кто контролирует город и кому достанутся пленники.

6.1. КОАЛИЦИИ

Семьи, находящиеся в одном городе, могут сформировать **коалицию** против других семей, объединив все свои силы в этом городе **до начала битвы**. Семья, не вступившая в коалицию, уже не сможет сделать это во время битвы.

В случае осады:

- ✦ осаждающий лагерь до конца битвы суммирует эффеты своих **ОСАДНЫХ ОРУДИЙ**,
- ✦ если кто-либо из осажденных сменит лагерь, осаждающий лагерь больше не подвергается штрафам укреплений (6.2.3.2, p14) до конца битвы.

Будьте осторожны с теми, кому доверяете!

Союзник может предать вас и открыть ворота вашего укрепления, перейдя в лагерь врага...

6.2. РАЗРЕШЕНИЕ БИТВЫ

Битва - это череда раундов.

Лагерь может принять решение немедленно сдаться, чтобы закончить битву (6.2.3.5, p15); если этого не происходит, разрешить следующие шаги в указанном порядке.

6.2.1. Выжженная земля

Защищающийся может уничтожить 1 МЕЛЬНИЦУ в городе, чтобы получить 1 экю, если он контролирует этот город и не находится в осаде.

6.2.2. Предварительный выстрел лучников

Если ЛУЧНИКИ участвуют в битве, они делают предварительный выстрел, оба лагеря одновременно, перед первым раундом битвы. Наличие укрепления влияет на стрельбу ЛУЧНИКОВ атакующего лагеря (6.4.4, p16).

Первый жетон ЛУЧНИКА позволяет приносить +1f к каждому броску кубиков, а каждый дополнительный жетон ЛУЧНИКА приносит бонус +1f к каждому брошенному кубу. Коалиционный лагерь суммирует своих ЛУЧНИКОВ и получает единый бонус для лагеря.

Урон применяются немедленно (6.2.3.4, p14).

Если последний лорд/леди убит, битва заканчивается немедленно, раундов больше не проводится. В противном случае битва продолжается как обычно.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Ангерран и Оливье бьединились коалицию, на двоих у них 5 ЛУЧНИКОВ. Ангерран бросает 1 кубик и добавляет +4f к результату, что в результате дает от 4f до 7f.

6.2.3. Раунды битвы

Боевые раунды сменяют друг друга, пока битва не закончится.

6.2.3.1. Подсчет БО

Игроки в каждом лагере суммируют свои боевые очки (БО):

- ♣ 1 БО за жетон ПЕХОТЫ,
- ♣ 1 БО за жетон ЛУЧНИКА,
- ♣ 3 БО за жетон РЫЦАРЯ,
- ♣ 1 БО за лорда (мужчину),
- ♣ 1 БО за титулованную леди (женщину).

Общее количество БО в лагере определяет количество кубиков БИТВЫ, которое должно быть брошено до применения штрафа укрепления:

- ♣ 1-6 БО:
- ♣ 7-12 БО:
- ♣ 13+ БО:

Леди Д'АРК (G.4.1.1, p20) добавляет +1 . Это единственный случай, когда лагерь может бросить 4 кубика БИТВЫ, если у него есть хотя бы 13 БО.

6.2.3.2. Применение штрафа укрепления

- ♣ -1 у атакующего лагеря, если защищающийся контролирует ЗАМОК,
- ♣ -2 у атакующего лагеря, если защищающийся контролирует КРЕПОСТЬ.

Штраф укрепления не применяется, если семья, контролирующая укрепление, находится в атакующем лагере (6.4.2, p16).



6.2.3.3. Отмена штрафа укрепления

Штраф укрепления может быть уменьшен или даже отменен:

- ♣ каждое ОСАДНОЕ ОРУДИЕ (6.4.3, p16) отменяет столько штрафа укрепления, сколько указано на его жетоне,
- ♣ каждая БОМБАРДА отменяет 1 штрафа укрепления, если он остается после эффекта ОСАДНОГО ОРУДИЯ,
- ♣ карта ТОННЕЛЯ (G. 4. 2.2, p21) отменяет до 2 штрафа укрепления.

ШТРАФ УКРЕПЛЕНИЙ

Оливье контролирует КРЕПОСТЬ. Он атакован Филиппом, у которого 15 БО, или 3 кубика БИТВЫ. КРЕПОСТЬ дает защиту от 2 кубика БИТВЫ, но у Филиппа есть БОМБАРДА и поэтому бросает 2 кубика БИТВЫ.

6.2.3.4. Применение урона

Каждый лагерь бросает свои кубики БИТВЫ и применяет урон одновременно.



Каждый кубик БИТВЫ имеет 1 грань без символа f, 2 грани с 1f, 2 грани с 2f и 1 грань с 3f. Каждый символ f равен 1 урону.

Каждый лагерь может перебросить 1 кубик БИТВЫ за каждую БОМБАРДУ, которая не отменяет штраф укрепления.

Каждый лагерь получает +1f к наносимому урону за каждый жетон КОРОЛЕВСКОЙ ГВАРДИИ.

Требуется:

- ♣ 1f для уничтожения жетона ПЕХОТЫ,
- ♣ 1f для уничтожения жетона ЛУЧНИКА,
- ♣ 3f для уничтожения жетона РЫЦАРЯ, если урон меньше, он не имеет эффекта,
- ♣ 1f для уничтожения лорда/леди.

Лидер каждого лагеря выбирает, какие жетоны в своем лагере он теряет. Он обязан распределить урон так, чтобы уничтожить ОТЯДЫ на максимальную сумму БО. Он может выбрать любые сочетания ПЕХОТЫ, ЛУЧНИКОВ и РЫЦАРЕЙ для устранения. БОМБАРДА, не сопровождаемая ни одним ОТЯДОМ своей семьи, уничтожается.

Лорды/леди уничтожаются только в том случае, если все ОТЯДЫ их лагеря были уничтожены. Таким образом, если урона недостаточно, чтобы устранить последний жетон РЫЦАРЯ, лорды/леди не пострадают.

АЛЬЯНС И КОАЛИЦИЯ

Ангерран и Оливье в альянсе через брак лорда АРТУРА и леди АЛИЕНОРЫ, оба с армиями в ТУЛУЗЕ. Мария ведет армию в ТУЛУЗУ, чтобы атаковать Оливье. Она убеждает Ангеррана объединиться с ней в коалицию, и они выигрывают битву. АЛИЕНОРА устраняется в битве, тем самым разрывая брак. Значит, Ангерран и Оливье больше не союзники!

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА

У Филиппа армия на 15 БО и **БОМБАРДА** во время атаки **КРЕПОСТИ** Оливье, поэтому он бросает 2 кубика **БИТВЫ**. У Оливье 11 БО: 2 **ПЕХОТЫ** и 3 **РЫЦАРЯ**, то есть тоже 2 кубика **БИТВЫ**.

Филипп бросает 2 кубика **БИТВЫ** и получает 1f и 3f = 4f. Оливье не имеет выбора и должен удалить 1 **ПЕХОТУ** и 1 **РЫЦАРЯ**, чтобы устранить **ОТЯДЫ** на 4 БО.

Но Оливье тоже бросил свои кубики, прежде чем понести потери. Он получает 3f и 2f = 5f. Филипп теряет 2 **ПЕХОТЫ** и 1 **РЫЦАРЯ**.

В каждом лагере еще остались **ОТЯДЫ**, и Филипп не желает прекращать битву, поэтому начинается новый раунд.

У Филиппа осталось всего 10 БО (15 - 5 потеряно), но он все же сохраняет 1 кубик **БИТВЫ** благодаря своей **БОМБАРДЕ** (2 - 2 кубика штраф укрепления за **КРЕПОСТЬ** + 1 за **БОМАРДУ**). Оливье по-прежнему владеет 7 БО (11 - 4 потеряно), он по-прежнему бросает 2 кубика **БИТВЫ**.

6.2.3.5. Конец раунда и конец битвы

Если есть коалиция: в порядке хода каждый игрок, который не является ни лидером атакующего лагеря, ни лидером защищающегося лагеря, озвучивает, хочет ли он продолжить участие в битве, покинуть ее или сменить лагерь. Он может сменить лагерь только в том случае, если лидер противоположного лагеря согласится на его присоединение к лагерю [при отказе может покинуть битву или остаться в своем текущем лагере]. Если он покинет битву, его уцелевшие силы останутся в городе.

Битва заканчивается, если:

- ❖ Один из лагерей решает сдаться. Все **ОТЯДЫ** этого лагеря убираются с поля, а его лорды/леди могут быть взяты в плен.
- ❖ Оба лагеря договорились прекратить битву. Уцелевшие силы остаются на месте. Контроль над городом не меняется.
 - ➔ Если осажденный находится в защищающемся лагере, атакующий в одностороннем порядке решает, прекращать ли битву.
 - ➔ Если в защищающемся лагере нет лорда, атакующий в одностороннем порядке решает, прекращать ли битву.
- ❖ 3 раунда подряд прошли без потерь в каждом из лагерей. Уцелевшие силы остаются в городе. Контроль над городом не меняется.
- ❖ В одном из лагерей остались только лорды/леди. Их можно взять в плен.
- ❖ В одном из лагерей больше нет ни **ОТЯДОВ**, ни лордов/леди.
- ❖ У обоих лагерей больше нет ни **ОТЯДОВ**, ни лордов/леди. Контроль над городом определяется правилами контроля (5.2.2, p11).
- ❖ В обоих лагерях остались только лорды/леди. Эти лорды/леди остаются на месте. Контроль над городом не меняется.
- ❖ В атакующем лагере больше нет лорда/леди. Контроль над городом не меняется.

Во всех случаях, когда игрок прекращает битву, его силы остаются в городе.

Лорд, не попавший в плен, остается в городе.

Если битва не закончилась, начните новый раунд битвы (6.2.3, p14).

6.3. ПЛЕННИКИ

Когда лорда/леди берут в плен, переверните его жетон на бок и поместите жетон **ПЛЕННИКА** на его карту лорда/леди. Он продолжает учитываться в лимите 4 лорда/леди на семью.

Пленник сохраняет свои титулы и связанные с ними ПО, но он не может ни голосовать, ни быть кандидатом на каких-либо выборах. Он по-прежнему может собирать налоги и вступать в брак.

Если **КОРОЛЕВА** находится в плену, **НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ** не может быть введен в игру (G. 1. 1, p18).

Теперь пленник находится под контролем семьи своего тюремщика. Тюремщик может перемещать пленника вместо своих лордами/леди, как жетоны **ОТЯДОВ**. Пленник остается пленником, пока находится с силами своего тюремщика. Пленник не может быть убит никаким, кроме как картой **УБИЙСТВА** (G. 4. 2.3, p22), или в случае **ВОССТАНИЯ**.

Пленник может быть передан тюремщиком другой семье, пока та имеет силы в городе, где находится заключенный.

Заключенный освобожден, если:

- ❖ он сбегает с помощью карты **ТОННЕЛЯ** (G. 4.2.2, p21) (даже сыгранной другим игроком),
- ❖ выплачивается выкуп (4.1, p9),
- ❖ тюремщик решает его освободить,
- ❖ силы, удерживающие его в плену, устранены, даже если присутствует другая семья.

Освобожденный пленник помещается по правилам, по которым лорд/леди вводится в игру (G.1.2, p18).



ПОТЕРИ И ПЛЕННИКИ

Оливье атакован. Его армия состоит из 2 лордов/леди, **ГАВЕЙНА** и **БЛАНШ**, 1 **ПЕХОТЫ**, 1 **РЫЦАРЯ** и 1 **БОМБАРДА**.

Если его противник получает после броска кубиков **БИТВЫ**:

2f: 1f устраняет жетон **ПЕХОТЫ**. 1f игнорируется, так как для устранения **РЫЦАРЯ** требуется 3f, а лорды/леди получают урон только после того, как все жетоны **ОТЯДОВ** будут устранены,

3f: жетон **РЫЦАРЯ** устраняется, так как это единственный способ устранить **ОТЯДЫ** на 3 БО (если бы были 3 **ПЕХОТЫ** и 1 **РЫЦАРЬ**, Оливье мог бы вместо этого устранить 3 **ПЕХОТЫ**). У него остались 1 **ПЕХОТА**, 1 **БОМБАРДА**, и его лорды/леди не получают урон,

4f: все жетоны **ОТЯДОВ** устраняются, и лорды/леди могут быть взяты в плен,

5f: все жетоны **ОТЯДОВ** устраняются, один лорд/леди устраняется, а другой может быть взят в плен,

6f+: все жетоны **ОТЯДОВ** и лорды/леди Оливье устраняются.

Король Франциск 1-й был обменен на двух своих сыновей, которых держали в плену вместо него. Лордов не убивают на поле боя, как солдат, а пленяют, чтобы обменять их на звенящую монету.

6.4. ОСАДЫ И ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

6.4.1. Объявление осады

В конце фазы **БИТВ** в каждом городе с укреплением, контролируемым другой семьей и где у вас есть хотя бы 1 лорд, вы можете:

- ✦ объявить осаду: поместите 1 жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** стороной с 1 кубиком вверх рядом с вашими силами, теперь вы осаждаете этот город,
- ✦ продолжить осаду если вы уже осаждаете этот город: переверните жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** стороной с 2 кубиками вверх.



У каждого игрока есть только 2 жетона **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**, поэтому каждый может вести только 2 осады одновременно.

Если несколько игроков решают осадить один и тот же город, каждый может разместить 1 жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**, что повышает их эффективность, делая коалиции очень полезными.

Осаждающий, у которого больше нет лорда/леди в городе, который он осаждает, убирает свой жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**; если там идет битва, он ждет ее окончания, чтобы сделать это. Осаждающий также может прекратить свою осаду в любое время, убрав свой жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**.

ОСАДА

Пример 1: Ангерран атакует **ЗАМОК**, но после 1 раунда **БИТВЫ** решил, что его шансы на успех слишком малы. Он прекращает битву, чтобы осадить **ЗАМОК**. Он кладет жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** стороной с 1 кубиком вверх рядом со своими силами.

Пример 2: Мари передвинула своего лорда **ЭРИКА** и 1 **РЫЦАРЯ** в **ЛИМОЖ**, где 1 **ПЕХОТА**, принадлежащая Филиппу, занимает **ЗАМОК**. Мария не может атаковать, потому что не может бросить кубики из-за **ЗАМКА**. Она решает осадить его и кладет жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** стороной с 1 кубиком вверх рядом со своими силами.

6.4.2. Эффекты осады

Город, имеющий не менее 1 жетона **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**, считается осажденным.

- ✦ Его контролер называется осажденный.
- ✦ Город остается под контролем осажденного.
- ✦ Осажденный не получает доходов от этого города и от находящихся в нем **МЕЛЬНИЦ**.
- ✦ Осажденный может разместить новых лордов/леди в этом городе в фазе **КАРТ**.
- ✦ Осажденный не может разместить новые жетоны **ОТЯДОВ** в этом городе в фазе **ПОКУПОК**.
- ✦ В фазе **ДВИЖЕНИЯ** осажденная армия не может покинуть город без разрешения каждого осаждающего, если не будет сыграна карта **ТОННЕЛЯ** (G. 4. 2.2, p21) или совершена попытка **прорыва** (5.2.4, p12).
- ✦ В фазе **БИТВ** осажденный может объявить битву, только выйдя из укрепления, поэтому защищающийся лагерь не подвергнется штрафу укреплений в этой битве.
- ✦ Осаждающий может **разграбить МЕЛЬНИЦЫ** этого города на шаге **ГРАБЕЖА** (6.5, p16).
- ✦ Как только убран последний жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**, осада снята, и город больше не находится в осаде.

6.4.3. Эффекты осадных орудий

Каждый кубик, изображенный на жетоне **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**, отменяет 1 кубик штрафа укрепления: армия с жетоном **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** стороной с 1 кубиком вверх, не получает штрафа, если атакует **ЗАМОК**, и штраф -1 кубик, если она атакует **КРЕПОСТЬ**. Жетон стороной с 2 кубиками вверх отменяет любой штраф укреплений, даже **КРЕПОСТИ** (6.2.3.2, p14).

Осадные орудия не являются отрядами, не увеличивают БО армии своей семьи и не получают ущерба во время битвы.

ОСАДА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Продолжение примера 2: Мари осаждает **ЛИМОЖ** с предыдущего раунда. Она решила напасть своим лордом **ЭРИКОМ** и 1 **РЫЦАРЕМ**. На нее не действует штраф **ЗАМКА**, потому что ее жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** лежит стороной с 1 кубиком вверх.

Если вместо того, чтобы атаковать, Мари решит дожидаться нового раунда, продолжая осаду, она перевернет свой жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ** стороной с 2 кубиком вверх. При атаке в следующем раунде она не получит никаких дополнительных бонусов, так как жетоны **ОСАДНЫХ ОРУДИЙ** используются только для отмены штрафов укреплений.

6.4.4. Предварительный выстрел и укрепления

Штраф укреплений действует на предварительный выстрел лучников лучников, как и его отмена (6.2.3.3, p14).

Каждый -1  мешает 1 жетону **ЛУЧНИКА** участвовать в предварительном выстреле.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ ПО УКРЕПЛЕНИЮ

В предыдущем раунде Рафаэль начал осаду **КРЕПОСТИ** в **ОРЛЕАНЕ** положив 1 жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**. Теперь он создает коалицию с Филиппом, чтобы атаковать **ОРЛЕАН**. В армии каждого из них есть по 1 жетону **ЛУЧНИКА**. Так как штраф укреплений уменьшается на 1 за жетон **ОСАДНОГО ОРУДИЯ**, оставшийся штраф не позволяет 1 жетону **ЛУЧНИКА** участвовать в предварительном выстреле. Атакующий лагерь делает предварительный выстрел, бросая 1 кубик, без бонусов.

6.5. ГРАБЕЖ

После разрешения всех битв каждый игрок, в порядке хода, может разграбить присутствующие **МЕЛЬНИЦЫ**:

- ✦ в неосажденных городах, которые он контролирует,
- ✦ в городах, которые он осаждает.

Каждая разграбленная **МЕЛЬНИЦА** приносит 2 экю игроку, который ее разграбил, возвращается в резерв и снова доступна для покупки.

Игрок может разграбить мельницы города, который он осаждает, чтобы уменьшить доходы противника, если тот все же сумеет прорвать осаду. Он также может решить разграбить свои собственные мельницы по стратегии выжженной земли, если думает, что враг решит захватить их!

7. ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

Сбросьте карты **БЕДСТВИЙ** с игрового поля (2.3, p8). Верните жетон **КОРОЛЯ** или **КОРОЛЕВЫ-РЕГЕНТА** на сторону «доступная привилегия», если этот лорд/леди подарил титул **ФЕОДАЛА** во этом раунде.



Проверьте условия победы для каждого игрока:

- 1 ПО за каждый титул **ФЕОДАЛА** в его семье (D. 1, p4),
- 1 ПО за титул **КОРОЛЯ** (D. 3. 1, p5), если он находится не в **МОРСКОЙ** зоне,
- 1 ПО за титул **ПАПЫ** (D. 2.3, p4), если он находится не в **МОРСКОЙ** зоне.

Игрок может выиграть в одиночку или в альянсе с другим игроком.

Если победителя нет, первый игрок передает карту **ПЕРВОГО ИГРОКА** своему соседу слева, и начинается новый раунд игры.

7.1. ПОБЕДА В ОДИНОЧКУ



Игрок выигрывает в одиночку, если в конце раунда у него есть как минимум 3 ПО.

Осторожно! Вы не можете выиграть в одиночку, будучи в альянсе, за исключением особых случаев игры с 3 игроками, см. ниже.

Игрок может выиграть в конце раунда, если у него в семье 3 титула **ФЕОДАЛА**, 2 титула **ФЕОДАЛА** и титул **КОРОЛЯ** или **ПАПЫ**, или только 1 титул **ФЕОДАЛА**, титул **КОРОЛЯ** и **ПАПЫ**.

7.2. ПОБЕДА В АЛЬЯНСЕ



Альянс из 2 игроков (через брак) выигрывает, если они на двоих имеют минимум 4 ПО в конце раунда.

Победа в альянсе возможна только в играх с 4 и более игроками.

В играх с 3 игроками можно заключать брак, но применяются только условия одиночной победы. Независимо от того, состоит ли игрок в альянсе или нет, он должен иметь минимум 3 ПО для победы.

7.3. ПРИ РАВЕНСТВЕ

Победа в одиночку всегда преобладает над победой в альянсе.

Если все еще есть равенство, победителем является игрок или альянс, который владеет:

- титулом **КОРОЛЯ**,
- если нет, то **ПАПЫ**,
- если нет, то **КОРОЛЕВЫ-РЕГЕНТ**,
- если нет, то наибольшей суммой титулов **ФЕОДАЛА**,
- если нет, то наибольшей суммой титулов **ЕПИСКОПА**,
- если нет, то наибольшей суммой подконтрольных городов.

ПОБЕДА В АЛЬЯНСЕ

Пример 1: в конце раунда ни один игрок не состоит в альянсе. У Ангеррана 3 титула **ФЕОДАЛА**, у Марка - 1 титул **ФЕОДАЛА**, у Оливье - 1 титул **ФЕОДАЛА**, у Мари - 2 титула **ФЕОДАЛА** и **КОРОЛЬ**. Ангерран и Мари имеют по 3 ПО. Мария выигрывает, потому что у нее титул **КОРОЛЯ**.

Пример 2: Ангерран и Марк в альянсе. У Ангеррана 3 титула **ФЕОДАЛА**, у Марка 1 титул **ФЕОДАЛА** и **КОРОЛЬ**. Оливье не состоит в альянсе и имеет 3 титула **ФЕОДАЛА**. Ангерран в альянсе и не может выиграть в одиночку, даже имея 3 ПО. Союз Ангеррана и Марка имеет 5 ПО и выполняет условия победы в альянсе. Оливье имеет 3 ПО и выполняет условия победы в одиночку. Побеждает Оливье, потому что победа в одиночку всегда перевешивает победу в альянсе.

Г. ДИПЛОМАТИЯ



ГЕИЕ - это игра, в которой **дипломатия** является ключом к победе.

Вы можете общаться друг с другом, обмениваться деньгами и картами (при определенных условиях), планировать совместные действия и заключать альянсы.

Каждый игрок имеет 3 жетона **ДИПЛОМАТИИ**.

В любой момент игры, даже при разрешении эффекта неожиданной карты, игрок может сбросить 1 жетона, чтобы:

- обменяться одной или несколькими картами с другим игроком. **Напоминание:** рука игрока никогда не может превышать 3 карты!
- спровоцировать приватную беседу с выбранным игроком (игроками). Эти игроки изолируются от остальных и могут тайно обмениваться картами и деньгами во время этой дискуссии.

Каждый сыгранный жетон **ДИПЛОМАТИИ** дает право на 3 минуты обсуждения. Дополнительные жетоны могут быть потрачены на продление обсуждения, если это необходимо. Остальные игроки остаются вокруг игрового поля и могут свободно и публично общаться друг с другом в течение этого времени, но не обмениваться картами. Любая сумма денег, обмененная между двумя семьями, оставшимися вокруг игрового поля, должна быть сообщена игрокам, которые уединились, когда они вернутся.

Г. КАРТЫ

Г.1. КАРТЫ ЛОРДОВ/ЛЕДИ

В колоде **ПЕРСОНАЖЕЙ** 18 карт лордов/леди.

При розыгрыше карты лорда/леди появляется член семьи.

В семье не может иметь больше 4 лордов/леди одновременно, но можно держать карты лордов/леди в руке. Карты лордов/леди можно играть только в фазе **КАРТ**.

Положите карту лорда/леди, которую вы сыграли, на свой планшет **СЕМЬИ**, а затем введите этого лорда/леди в игру (Г. 1. 2, p18).



Г.1.1. Наследный принц

Когда игрок, контролирующий семью **КОРОЛЕВЫ**, разыгрывает карту **ЛОРДА** (мужчины), он может сделать его **НАСЛЕДНЫМ ПРИНЦЕМ**, если выполняются следующие

3 условия :

- ♣ **КОРОЛЬ** в игре,
- ♣ **КОРОЛЕВА** не в плену,
- ♣ **НАСЛЕДНЫЙ ПРИНЦ** не в игре.



Поместите жетон **НАСЛЕДНОГО ПРИНЦА** рядом с соответствующей картой лорда.

Г.1.2. Введение лорда/леди в игру

Выставьте жетон **ЛОРДА/ЛЕДИ** на поле, соблюдая следующий порядок убывания приоритета:

- ❶ в **КРЕПОСТИ** (4.2, p10), даже осажденной, которую вы контролируете,
- ❷ в городе, в котором уже есть один из ваших лордов/леди,
- ❸ в городе, который вы контролируете,
- ❹ в городе, свободном или контролируемом другим игроком с его согласия.

Лорд/леди, который вступает в игру, немедленно становится активным и может стать целью эффектов. Ему присваивается любой свободный титул **ФЕОДАЛА**, город которого контролирует его семья (D.1.1, p4).

Размещение лорда в городе в одиночестве делает его очень уязвимым для восстаний и во время сражений.

Г.2. КАРТЫ БЕДСТВИЯ

В колоде **СОБЫТИЙ** есть 10 карт **БЕДСТВИЙ**.

Г.2.1. ЧУМА (2 карты)

Все лорды и войска, присутствующие в соответствующей **епархии**, поражены чумой!

Г.2.1.1. Влияние на лорда/леди

Бросьте **D6** за каждого лорда/леди:

- ♣ результат 4-6: лорд/леди выжил,
- ♣ результат 1-3: лорд/леди умер.

Любой лорд/леди, прибывший в эту епархию в фазе **КАРТ** этого раунда игнорирует этот эффект.



Г.2.1.2. Влияние на гарнизоны

В каждом городе пораженной епархии каждая семья теряет **половину жетонов** [количественно, а не по стоимости БО] **ЮНИТОВ** в своих гарнизонах, потери округляются вниз. Владелец сам решает, какие жетоны он уничтожает.

Жетоны **ЮНИТОВ**, добавленные в фазе **ПОКУПОК** в этом раунде в эту епархию, игнорируют этот эффект и не уничтожаются.

Г.2.1.3. Вход в пораженную епархию

Когда армия входит в епархию, пораженную от **ЧУМОЙ**:

- ♣ разрешите влияние на лордов/леди (Г. 2.1.1, p18), за исключением тех, кто уже разрешил этот эффект в этом раунде,
- ♣ разрешите влияние на войска (Г. 2.1.2, p18), за исключением жетонов **ЮНИТОВ** в тех гарнизонах, которые уже разрешили этот эффект в этом раунде.

Таким образом, лорды/леди и гарнизоны могут повторно войти в **любую** епархию, пораженную **ЧУМОЙ**, и не пострадать от нее повторно.

ПОСЛЕДСТВИЯ ЧУМЫ

У Оливье армия в городе, пораженном **ЧУМОЙ**. В армии 2 **ПЕХОТЫ**, 2 **РЫЦАРЯ**, и 1 **БОМБАРДА** во главе с лордом **АРТУРОМ**.

Для гарнизона: $2 + 2 + 1 = 5$ жетонов **ОТЯДОВ**. При делении на 2 с округлением вниз дает 2, поэтому он должен уничтожить 2 жетона **ОТЯДОВ** и решает уничтожит 2 **ПЕХОТЫ**. За своего лорда **АРТУРА** он бросает **D6** и получает результат 6, **АРТУР** остается в игре.



Концентрация населения способствовала развитию эпидемии. Поэтому чем больше сосредоточено войск, тем больше потери.

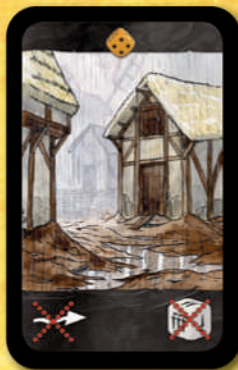
G.2.2. ПЛОХАЯ ПОГОДА (4 карты)

В пострадавшей епархии запрещены перемещения и битвы, в том числе нельзя входить в епархию или выходить из нее.

Разыграв карту **ХОРОШАЯ ПОГОДА**, можно отменить карту **ПЛОХАЯ ПОГОДА**. Обе карты сбрасываются.

На епархию, пострадавшую от **ПЛОХОЙ ПОГОДЫ**, нельзя разыгрывать карту **ХОРОШИЙ УРОЖАЙ**, за исключением ситуации, когда она играет для отмены карты **ГОЛОД**.

Розыгрыш карт **ВОССТАНИЕ** (G. 4. 2.1, p21), **ТОННЕЛЬ** (G. 4.2.2, p21) и **МОРСКОЕ ДВИЖЕНИЕ** не зависит от карты **ПЛОХОЙ ПОГОДЫ**.



G.2.3. ГОЛОД (4 карты)

В пострадавшей епархии **МЕЛЬНИЦЫ** не приносят доход фазе **ДОХОДА**.

Разыграв карту **ХОРОШИЙ УРОЖАЙ**, можно отменить карту **ГОЛОД**. Обе карты сбрасываются.

На епархию, пострадавшую от **ГОЛОДА**, нельзя разыгрывать карту **ХОРОШАЯ ПОГОДА**, за исключением ситуации, когда она играет для отмены карты **ПЛОХАЯ ПОГОДА**.

Осторожно! Голод могут привести к ВОССТАНИЮ (G. 4.2.1, 21).



G.3. КАРТЫ СОБЫТИЙ

В колоде **СОБЫТИЙ** есть 15 карт **СОБЫТИЙ**.

G.3.1. ХОРОШАЯ ПОГОДА (5 карт)

Карту **ХОРОШАЯ ПОГОДА** можно играть:

- ✦ для отмены карты **ПЛОХАЯ ПОГОДА**, обе карты сбрасываются, на любую епархию, на которую не действует карта **ГОЛОДА**;
- ✦ поместите ее на край игрового поля рядом с номером епархии: каждая **МЕЛЬНИЦА** в епархии принесет своему владельцу **1 эю дополнительно** в фазе **ДОХОДА**. Любая **МЕЛЬНИЦА** в неосажденном городе этой епархии получает бонус этого эффекта.



G.3.2. ХОРОШИЙ УРОЖАЙ (5 карт)

Карту **ХОРОШИЙ УРОЖАЙ** можно играть:

- ✦ для отмены карты **ГОЛОД**, обе карты сбрасываются, на любую епархию, на которую не действует карта **ПЛОХОЙ ПОГОДЫ**;
- ✦ поместите ее на край игрового поля рядом с номером епархии: каждая **МЕЛЬНИЦА** в епархии принесет своему владельцу **1 эю дополнительно** в фазе **ДОХОДА**. Любая **МЕЛЬНИЦА** в неосажденном городе этой епархии получает бонус этого эффекта.



G.3.3. НАЛОГИ (5 карт)

Карту **НАЛОГОВ** можно разыграть на один из ваших **ФЕОДОВ**, чтобы собрать **пошлину**, или на одну из ваших епархий, чтобы собрать **десятину**. **Осторожно! Сбор пошлины или десятины может привести к ВОССТАНИЮ** (G. 4. 2.1, p21).

G.3.3.1. Пошлина

В фазе **ДОХОДА** **пошлина** позволяет получать дополнительно 2 эю за каждый город, находящийся в **ФЕОДЕ**, даже если игрок не контролирует все эти города.

Карта **НАЛОГА** в качестве **пошлины** может быть разыграна:

- ✦ лордом/леди, имеющим титул **ФЕОДАЛА**, на его **ФЕОД**, даже если этот лорд/леди находится в плену,
- ✦ **КОРОЛЕМ** на любой неуправляемый **ФЕОД** (D. 3.1, p5), даже если **КОРОЛЬ** находится в плену.

Разыграв карту **НАЛОГА**, поместите ее на край игрового поля рядом с соответствующим титулом **ФЕОДАЛА**. Если лорд/леди, разыгравший **пошлину**, умирает до начала фазы **ДОХОДА** или теряет свой титул, **пошлина** собирается только в том случае, если этот титул остается в семье игрока. В противном случае **пошлина** аннулируется.



КОРОЛЕВСКАЯ ПОШЛИНА

Один из лордов Мари - **КОРОЛЬ**. Мари разыгрывает карту **НАЛОГОВ** для взимания королевской пошлины с еще неуправляемого **ФЕОДА АКВИТАНИИ**.

Ангерран контролирует 3 из 4 городов **ФЕОДА**, а Оливье контролирует 4-ый. В фазе **ДОХОДОВ** Мари получит 8 эю (по 2 эю для каждый города).

Ангерран и Оливье получают 1 эю за контроль города: 3 эю Ангерран и 1 эю Оливье.

G.3.3.2. Десятина

В фазе **ДОХОДА** **десятина** позволяет собрать доход со всех **МЕЛЬНИЦ** в соответствующей епархии вместо семей, которые их контролируют.

Карта **НАЛОГА** в качестве **десятины** может быть разыграна:

- ✦ **ЕПИСКОПОМ** на свою епархию,
- ✦ **КАРДИНАЛОМ** на любую управляемую епархию,
- ✦ **ПАПОЙ** на все управляемые епархии.

Разыграв карту **НАЛОГА**, поместите ее на край игрового поля рядом с номером соответствующей епархии. Если вы собираете десятину в качестве **КАРДИНАЛА**, положите также жетон **ДЕСЯТИНЫ КАРДИНАЛА**, если собираете десятину в качестве **ПАПЫ**, то положите карту на деление 3 на **ТРЕКЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ**.

Если лорд, разыгравший **десятину**, умирает до начала фазы **ДОХОДА**, **десятина** аннулируется.

Если несколько игроков сыграли карту **НАЛОГА** в качестве **десятины** на одну епархию, только один игрок получит прибыль (в порядке убывания приоритета):

ЕПИСКОП этой епархии ► **КАРДИНАЛ** (если их несколько - то первый разыгравший **НАЛОГ**) ► **ПАПА**.

ПОШЛИНА И ДЕСЯТИНА

В средние века пошлина - это налог, взимаемый лордом с крепостных в его поместье в обмен на его защиту. В 1439 году была учреждена королевская пошлина, которая выплачивалась королю для финансирования королевской армии во время Столетней войны. Десятина - это налог, взимаемый духовенством сельскохозяйственной продукцией для обеспечения содержания приходов и их духовенства.

ПАПСКАЯ ДЕСЯТИНА

Папа разыгрывает карту **НАЛОГА**, чтобы собрать десятину со всех управляемых епархий. Епископ епархии **КАЛЕ** тоже разыгрывает карту **НАЛОГА**. Он имеет приоритет, поэтому Папа будет собирать папскую десятину со всех управляемых епархий, кроме **КАЛЕ**.

КОМБИНАЦИИ КАРТ

Пример 1: карта **ХОРОШЕЙ ПОГОДЫ** может быть сыграна, чтобы отменить **ПЛОХУЮ ПОГОДУ**, а затем карта **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ**, чтобы увеличить доход с **МЕЛЬНИЦ** епархии.

Пример 2: карта **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ** и карта **ХОРОШЕЙ ПОГОДЫ** разыгрываются на одну и ту же епархию. Таким образом, каждая **МЕЛЬНИЦА** в епархии будет приносить +2 экю в фазе **ДОХОДА**, всего 4 экю за **МЕЛЬНИЦУ**.

Пример 3: гв епархии **ГОЛОД**. Это повлияет на Марка, но у него есть 2 карты **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ** в руке. Он играет первую, чтобы отменить **ГОЛОД**, затем вторую, чтобы получить бонус +1 экю за **МЕЛЬНИЦУ** в фазе **ДОХОДА**. Если бы не было **ГОЛОДА**, Марк мог бы сыграть только одну из 2 карт **ХОРОШЕГО УРОЖАЯ** на эту епархию.

G.4. НЕОЖИДАННАЯ КАРТА

Карта с символом ⚡ является **НЕОЖИДАННОЙ** картой. Она может быть сыграна в любое время, кроме шага **В** (добор) фазы **КАРТ**.

НЕОЖИДАННЫЙ эффект прерывает текущее действие и полностью разрешается до разрешения другого (Н. 2, p22).



G.4.1. ХОРОШАЯ ПОГОДА (5 карт)

В колоде **ПЕРСОНАЖЕЙ** есть 4 карты **НЕОЖИДАННЫХ** карты.

G.4.1.1. Д'АРК (1 карта)

Карта **Д'АРК** может быть сыграна только на незамужнюю леди (женщину), которая не является **КОРОЛЕВОЙ-РЕГЕНТОМ**; она может принадлежать другому игроку, который не может отказаться от этой карты.

Поместите жетон **Д'АРК** рядом с картой соответствующей леди, а карту **Д'АРК** - на ее место на **ФРИЗЕ**.

Д'АРК имеет следующие возможности:

- ✦ может двигаться на 3 **ШАГА** вместо 2. Гарнизоны, пленники и другие сопровождающие ее лорды/леди также получают этот бонус,
- ✦ получает 1 дополнительный кубик **БИТВЫ** в каждой битве. Это единственный случай, когда игрок может бросить 4 кубика за раз,
- ✦ не может вступать в брак.



Д'АРК создана по образу Жанны д'Арк.

Англеран разыгрывает карту **Д'АРК** на свою леди **МИРЕЙ**, и она становится **МИРЕЙ Д'АРК**!

G.4.1.2. КАРДИНАЛ (3 карты)

Карта **КАРДИНАЛА** может быть сыграна на любого **ЕПИСКОПА** в игре, даже если он находится в плену. Он может принадлежать другому игроку, который не может отказаться от этой карты.

Однако, если **ПАПА** в игре, для назначения нового **КАРДИНАЛА** требуется его предварительное разрешение. Если он отказывается, игрок не может разыграть карту или купить титул (D. 2.3, p4).

Поместите жетон **КАРДИНАЛА** рядом с картой соответствующего лорда, а карту **КАРДИНАЛА** - на ее место на **ФРИЗЕ**. Также возьмите соответствующий жетон **ДЕСЯТИНЫ КАРДИНАЛА**.



Не забывайте, что 4-й титул **КАРДИНАЛА** доступен в фазе **ПОКУПОК**.

НАЗНАЧЕНИЕ КАРДИНАЛА



ПАПА еще не избран. **ФРАНЦИСК** только что получил титул **КАРДИНАЛА**. Жетон **КАРДИНАЛА** кладется над его картой лорда. Разыгранная карта **КАРДИНАЛА** помещается на свое место на **ФРИЗЕ**. Эта карта вернется в сброс, если этот **КАРДИНАЛ** будет удален. Благодаря своему лорду **ФРАНЦИСКУ**, Мари теперь имеет 1 голос на выборах **ПАПЫ**.

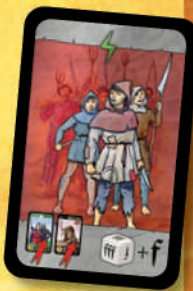
G.4.2. НЕОЖИДАННЫЕ СОБЫТИЯ

В колоде **СОБЫТИЙ** есть 10 **НЕОЖИДАННЫХ** карт.

G.4.2.1. ВОССТАНИЕ (4 карты)

Карту можно разыграть только на город, на который в данный момент находится под влиянием **НАЛОГОВ** (G. 3.3, p19) или **ГОЛОДА** (G. 2.3, p19).

Вы **не можете** разыграть карту **ВОССТАНИЯ** на город, который находится под влиянием **разыгранной** вами карты **НАЛОГОВ**.



Марк разыграл карту **НАЛОГОВ** на свою епархию. Теперь он не может разыгрывать карту **ВОССТАНИЯ** на города этой епархии, так как сам же и разыграл **НАЛОГ**. С другой стороны, если карта **ГОЛОДА** также влияет на эту епархию, он может разыграть свою карту **ВОССТАНИЯ** на основании этой карты **ГОЛОДА**.

Когда разыграна карта **ВОССТАНИЯ**, все игроки могут сыграть дополнительные, чтобы суммировать эффекты.

Штраф укрепления отменяет столько разыгранных карт восстания, сколько количественное значение штрафа.

ЕПИСКОП или **КАРДИНАЛ** могут попытаться отменить карты **ВОССТАНИЯ**, бросив **D6** за каждую:

- ➔ результат 3-6: карта **ВОССТАНИЯ** сбрасывается без разрешения ее эффекта,
- ➔ результат 1-2: эффект карты **ВОССТАНИЯ** разрешается, если кубик бросал **ЕПИСКОП** - он **убит**, если кубик бросал **КАРДИНАЛ**, заплатив 3 экю - он остается жив (D. 2.2, p4).

Тот, кто разыграл первую карту **ВОССТАНИЯ**, бросает 1 кубик **БИТВЫ** за каждую карту **ВОССТАНИЯ**, которая не была отменена, а затем добавляет 1f к результату каждого из кубиков. Он выбирает 1 семью в этом городе, которая применяет урон, как в битве (6.2.3.4, p. 14) к своим **ОТРЯДАМ**. Если остался неназначенный урон, он применяется к другой семье в этом городе, пока не будет распределен весь урон.

Эффект карты **ПЛОХАЯ ПОГОДА** не влияет на **ВОССТАНИЯ**.

Любой боевой кубик, который не был брошен из-за штрафа екреплений, не добавляет бонус +1f к урону; если ни один боевой кубик не брошен, **ВОССТАНИЕ** отменяется.

Если все присутствующие **ОТРЯДЫ** были уничтожены:

- ♣ все присутствующие лорды/леди, включая пленных, убиты,
- ♣ все **МЕЛЬНИЦЫ** и **ЗАМОК** (если он есть) уничтожены. **КРЕПОСТЬ** не страдает от **ВОССТАНИЯ**.

Как только **ВОССТАНИЯ** разрешены, сбросьте разыгранные карты **ВОССТАНИЯ**.

3 карты **ВОССТАНИЯ** играют на **КАЛЕ** Оливье, Ангерран и Марк. Оливье бросает 3 кубика **БИТВЫ** и получает соответственно 1f, 1f и 2f + 3 x 1 бонусный урон, который дает общий результат 7f.

Карта **ВОССТАНИЯ** может быть разыграна до начала битвы, чтобы ослабить один из лагерей.

Филипп разыгрывает карту **ВОССТАНИЯ** на **НАНТ**, в котором есть **ЗАМОК** и 2 **ЛУЧНИКА**. Атака составляет 1 кубик **БИТВЫ** +1f, но применяется штраф укрепления -1 кубика **БИТВЫ** за **ЗАМОК**, всего 0 кубиков: поэтому **ВОССТАНИЕ** не будет иметь никакого эффекта. Ангерран в сговоре с Филиппом тоже разыгрывает карту **ВОССТАНИЯ**. Эффекты 2 карт суммируются, что дает: 2 кубика **БИТВЫ** - 1 кубик **БИТВЫ** за **ЗАМОК** = 1 кубик **БИТВЫ** + 1f. Филипп бросает кубики **БИТВЫ** и получает урон 1f + 1: 2 **ЛУЧНИКА** уничтожаются, **ЗАМОК** разрушается.

G.4.2.2. ТОННЕЛЬ (3 карты)

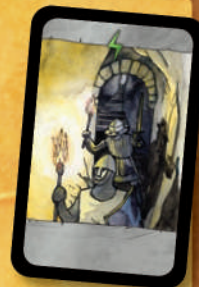
В зависимости от того, когда играется карта, у нее может быть несколько эффектов. Как только эффект разрешен, сбросьте карту.

♣ В начале **ШАГА**, чтобы армия могла:

- ➔ покануть осажденное укрепление, не пересекая осаждающих,
- ➔ войти в город с **ПЛОХОЙ ПОГОДОЙ** или покинуть его,
- ➔ форсировать проход (5.2.3.2, p12) без боя.

Армия, проходящая через **ТОННЕЛЬ**, прибывает прямо в соседний город, это считается за 1 **ШАГ** ее движения. Затем она может делать следующие **ШАГИ**, следуя правилам **ДВИЖЕНИЯ**.

♣ В начале **БИТВЫ**, чтобы атакующий мог игнорировать штраф укрепления на протяжении всей **БИТВЫ**.



Мари имеет 5 БО, что недостаточно, чтобы иметь возможность атаковать **ЗАМОК** из-за штрафа укрепления -1 кубик **БИТВЫ**. К счастью, у нее есть карта **ТОННЕЛЯ**, которую она играет, чтобы игнорировать штраф и атаковать с помощью своего 1 кубика.

♣ В любое время, для:

- ➔ побега пленника: этот лорд/леди освобожден и может освободить других пленников своего тюремщика в этом городе. Освобожденный пленник размещается на поле по правилам введения лорда/леди в игру (G.1.2, p18),
- ➔ игнорирования штрафа укрепления во время разрешения карты **ВОССТАНИЯ**.

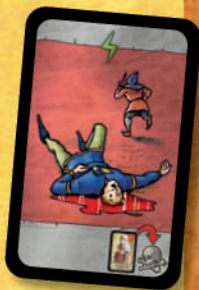
G.4.2.3. УБИЙСТВО (1 карта)

Вы можете разыграть карту **УБИЙСТВА** в любое время, чтобы устранить лорда/леди из другой семьи по вашему выбору, в том числе **КОРОЛЯ, КОРОЛЕВУ, ПАПУ РИМСКОГО** или вашего супруга! Чтобы разыграть эту карту, нужно иметь лорда своей семьи в игре.

Целевой лорд/леди устраняется: снимите его жетон с игрового поля и сбросьте его карту. Затем назначьте одного из ваших лордов/леди убийцей.

Положите жетон **УБИЙЦЫ** на карту этого лорда/леди, чтобы идентифицировать его: теперь он может стать целью карты **ПРАВОСУДИЯ** (G. 4. 2.4, p22).

Как только эффект будет разрешен, сбросьте карту **УБИЙСТВА**.



Таким образом, игрок может устранить лорда/леди из семьи, с которой он является союзником, но не может устранить лорда/леди своей собственной семьи.

G.4.2.4. ПРАВОСУДИЕ (1 карта)

Вы можете разыграть карту **ПРАВОСУДИЯ** в любое время, чтобы устранить лорда/леди, отмеченного жетоном **УБИЙЦЫ**, кроме **КОРОЛЯ, КОРОЛЕВЫ (РЕГЕНТА ИЛИ НЕТ), НАСЛЕДНОГО ПРИНЦА** и **ПАПЫ РИМСКОГО**.

Целевой лорд/леди устраняется: снимите его жетон с игрового поля и сбросьте его карту.

Как только эффект будет разрешен, сбросьте карту **ПРАВОСУДИЯ**.



«И в людях так же говорят:
Кто помирней, так тот и виноват.

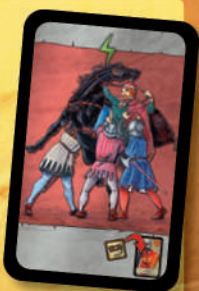
Отрывок из басни «Мор зверей», Жан де Лафонтейн

G.4.2.5. ЗАСАДА (1 карта)

Вы можете разыграть карту **ЗАСАДЫ** во время **БИТВЫ**, в которой участвует не менее одного из ваших лордов/леди.

Выберите одного лорда/леди, присутствующего в **БИТВЕ**, который сразу же становится пленником одного из ваших лордов/леди, участвующих в этой битве. Если **ОТРЯДЫ** его лагеря окажутся без лорда/леди, они останутся на игровом поле, в этом городе.

Как только эффект будет разрешен, сбросьте карту **ЗАСАДЫ**.



Войска в одиночку могут только защищаться, но не нападать, не говоря уже о том, чтобы устроить засаду! Чтобы вести их, нужен лорд/леди.

Н. ЭФФЕКТЫ

Н.1. ЦЕЛЬ ЭФФЕКТОВ

Если не указано иное, эффект карт **СОБЫТИЙ** и **НЕОЖИДАННЫХ** карт может быть направлен на другую семью, что позволяет провести переговоры между держателем карты и заинтересованным игроком.

Н.2. ПРИОРИТЕТ ЭФФЕКТОВ

Если несколько игроков хотят активировать эффекты или выполнить действия одновременно, следуйте следующему порядку (по убыванию приоритета):

- использование жетона **ДИПЛОМАТИИ**,
- использование **НЕОЖИДАННОЙ** карты, любыми действиями, которые происходят в обычном порядке в фазах 1-7.

Любые эффекты или действия с одинаковым уровнем приоритета разрешаются полностью перед выполнением следующего. Прерванный эффект или действие продолжают с того места, где было прекращено его разрешение, и разрешаются как можно более полно. Любая сыгранная карта сбрасывается, даже если ее эффект больше не может быть применен.

Н.3. ПОРЯДОК РАЗРЕШЕНИЯ

Если эффект или действие должны быть решены несколькими игроками одновременно, соответствующие игроки разрешают их в порядке хода.

И. ДОП. ПРАВИЛА

Игроки могут, при желании, добавить в свои игры все или некоторые из следующих правил.

И.1. ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Во время битвы в городе с укреплением и при отсутствии у атакующего лагеря карты **ТОННЕЛЯ** (G. 4. 2.2, p21), если в защищаемом лагере есть хотя бы 1 **ЛУЧНИК**, он может **заменить предварительный выстрел прицельным выстрелом**, чтобы попытаться уничтожить одного из атакующих лордов/леди.

Лидер защищаемого лагеря объявляет, в какого лорда/леди он целится, и бросает D6 без бонуса, независимо от количества **ЛУЧНИКОВ**, присутствующих в защите. При результате 6 выбранный лорд убит; любой другой результат не имеет никакого эффекта.

Ричард Львиное Сердце, король Англии, герцог Нормандский, герцог Аквитанский, граф Пуатье, граф Мэн и граф Анжуйский, любимый сын Алиеноры Аквитанской, умер в 1199 году в возрасте 42 лет от выстрела из арбалета, выпущенного из стен замка Шалус-Шаброль, который он осаждал, чтобы вернуть рассудок своего вассала Аймара V, виконта Лиможского. В том же году был убит незаконнорожденный сын Ричарда, Филиппом де Коньяк.

1.2. ТУМАН ВОЙНЫ



ОБОРОТ
ЖЕТОНА
ОТРЯДА
СИНИГО
ИГРОКА

Все жетоны **ОТРЯДОВ** кладутся на игро-вое поле лицом вниз, чтобы скрыть их тип (**ПЕХОТА**, **ЛУЧНИК**, **БОМБАРДА** или **РЫЦАРЬ**). Игроки не могут знать тип **ОТРЯДОВ** противника до начала **БИТВЫ**.

Игроки объявляют и показывают жетоны **ОТРЯДОВ**, которые они покупают в фазе **ПОКУПОК**. Но они размещают их лицом вниз на игровом поле, не раскрывая, какой и куда они кладут.

1.3. СВОБОДНАЯ ДИПЛОМАТИЯ

Жетоны **ДИПЛОМАТИИ** не используются. Игроки могут общаться и обмениваться картами или деньгами без каких-либо ограничений.

Осторожно! Это может значительно увеличить продолжительность игры!

1.4. НАЗНАЧЕННОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ

Это дополнительное правило предлагает более тематическое размещение. Шаг 5 подготовки изменяется. Игроки не выбирают свой стартовый город, а смотрят таблицу ниже. В нем указыван начальный город игрока в соответствии с его картой лорда/леди.

Алиенора		Пуатье	Герцогиня Аквитанская
Артур		Клермон	Дофин Вьеннский
Бодуэн		Монпелье	Сеньор Монпелье
Бланш		Лимож	Виконтесса де Рошешуар
Шарль		Тулуз	Граф Тулузский
Эрик		Авиньон	Граф де Шуа
Франсуа		Реймс	Граф Шампанский
Гавейн		Лион	Виконт де Тарантез
Жиневра		Дижон	Герцогиня де Бар
Анри		Руан	Граф Омальский
Изабель		По	Виконтесса дю Беарн
Жанна		Кале	Графиня д'Артуа
Ламбер		Лизье	Граф дю Перш
Мирей		Льеж	Графиня дю Вермандуа
Отон		Ла Рошель	Граф де Сентонж
Филипп		Бордо	Граф Гасконский
Квентин		Нант	Герцог Бретани
Тьерри		Орлеан	Герцог Неверский

Максимилиан вытянул **АЛИЕНОРУ**. Таким образом, его стартовый город - **ПУАТЬЕ**. Ангеррану достался **ФИЛИПП** и его стартовый город - **БОРДО**.

Оказаться с самого начала рядом с другим игроком может быть как удачей, так и проблемой, все будет зависеть от последующих переговоров. Таким образом, это правило может быть введено только для игроков, которые действительно являются мастерами дипломатии!

FIEF FRANCE

- ✦ Auteur : Philippe Mouchebeuf.
- ✦ Développement : Philippe Mouchebeuf, Olivier Chanry, Thierry Mattray, Franck Saverys, Maximilien Da Cunha, Cédric Béguin.
- ✦ Direction Artistique & PAO : Olivier Chanry.
- ✦ Rédaction des Règles : Olivier Chanry, Raphaël Biolluz.
- ✦ Illustrations & Design graphique :
- Boite : Stéphane Poinot,
- Cartes : Patrick Dallanegra,
- Plateau de jeu : Yann Rodolphe,
- Pions & pictogrammes : Emmanuel Bourdelais & Elise Catros,
- Illustrations d'ambiance du livret des règles : Lise Flety.
- ✦ Relecture : Henri Neveu, Raphaël Storez, Duc-Mân Nguyễn, Julien Flamant, Yann Raemy, Marc Ferry, Gérard Fruchart, Rodolphe Duhil, Thibaut Guyot, Rodolphe Mathias, Bastien Moulin.

Je tiens à remercier chaleureusement Les Kalbargoets : David, Yannick et Alain pour m'avoir redonné goût à la création ludique ; François et Jean-François du Relais Descartes de Bordeaux pour leur soutien indéfectible ; Laurent S. et tous ses amis sur Bordeaux et ses environs pour leur participation chaleureuse aux beta-tests ; Jason (pour lui j'ai ajouté deux femmes : Aliénor et Guenièvre !), Guillaume, Fabrice et tous ceux de son petit groupe de joueurs passionnés ; Bruno S., Yosh de Toulon pour leurs précieux conseils ; Faycal L. et ses amis, ainsi que tous les joueurs rencontrés durant les festivals de jeux de Cannes, Toulouse, Lille, Parthenay ou Libourne pour leurs encouragements.

Philippe Mouchebeuf

FIEF FRANCE
R251120



ASYNCRON games
4 rue Gambetta
37000 TOURS

www.asyncron.fr
facebook/asyncron.games
youtube.com/c/ASYNCRON_games
twitter.com/ASYNCRON_games

DONNEZ À VOTRE FIEF UNE 3^E DIMENSION



Figurines
des Bâtiments



Figurines des Seigneurs
et son système d'information