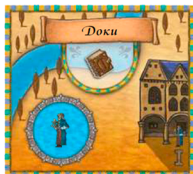




Сеновал, сыроварня, виноградник, прядильня, швейная мастерская: Вы получаете указанный товар с рынка товаров. Вы не можете выполнить действие, если на рынке товара ров не осталось жетонов соответствующего типа.



Доки: Вы получаете 1 очко развития.



Пивоварня: Вы получаете 2 монеты из запаса.



Библиотека: Вы получаете 2 очка развития.



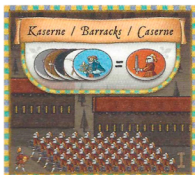
Мельница: Вы получаете 2 монеты из запаса и 1 очко развития.



Винный погреб: Вы получаете 4 монеты из запаса.



Больница: Вы получаете столько монет из запаса, сколько составляет ваш текущий уровень развития.



Казармы: Вместо рыцарей вы можете использовать любых других персонажей для



Огород: Будучи владельцем огорода, вы можете использовать моряков вместо ремесленников, торговцев и фермеров.



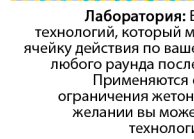
Торговый дом: в конце игры вы получаете 4 победных очка за каждый тип товара, которого у вас больше, чем у любого другого игрока.



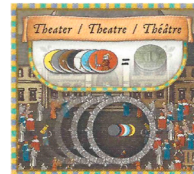
Виноградная плантация: каждый раз, когда вы строите торговую станцию в городе у реки, вы можете купить 1 вино за 1 монету.



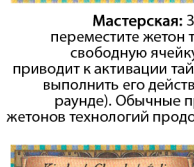
Рыночные ряды: вы можете продать и/или купить до 2 товаров одного или разных типов. Цена каждого товара равна количеству ПО, которые он приносит (см. поле базовой игры). Верните товары, которые вы продали, в общий запас. Если в общем запасе закончились товары определенного типа, вы не можете купить их.



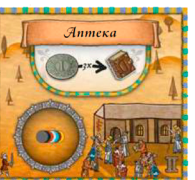
Лаборатория: Вы получаете жетон технологий, который можете выложить на ячейку действия по вашему выбору в конце любого раунда после того, как спасуете. Применяются обычные правила и ограничения жетонов технологий. При желании вы можете выложить жетон технологии на лабораторию.



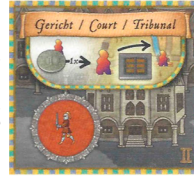
Театр: Вы можете разместить в театре любое количество разных жетонов персонажей (запрещено размещать более одного жетона каждого типа). Выполняя действие театра, уберите все находящиеся на этом тайле жетоны в ваш мешок и получите 1 монету за каждый убранный жетон.



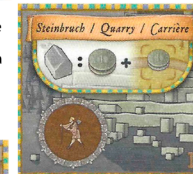
Мастерская: Заплатите 1 монету и переместите жетон технологии в другую свободную ячейку действий (если это приводит к активации тайла места, вы можете выполнить его действие позже в текущем раунде). Обычные правила размещения жетонов технологий продолжают действовать.



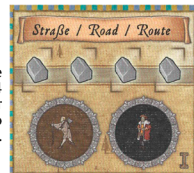
Аптека: Аптеку можно активировать любым жетоном персонажа. В качестве действия вы можете потратить до 3 монет, чтобы продвигнуться по шкале развития. За каждую монету (минимум 1) вы можете переместить свой маркер на 1 деление вперед.



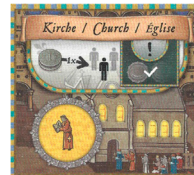
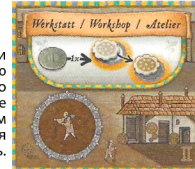
Суд: Переместите фишку купца другого игрока в соседний город (по дороге или реке). Вы собираете все товары, расположенные на выбранном пути. В качестве компенсации, заплатите владельцу этого купца одну монету.



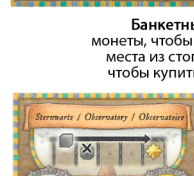
Карьер: Постройте фабрику в городе, в котором нет ни одной фабрики. Заплатите 2 монеты, если вы строите ее в городе, в котором находится фишка вашего купца. Иначе доплатите по 2 монеты за каждую дорогу или реку, которые отделяют выбранный город от города, в котором находится ваш купец.



Дорога: Постройте фабрику и поместите ее на этот тайл места. Вы можете построить до 4 фабрик на дороге и все они будут учитываться при подсчете наибольшего числа фабрик среди игроков в конце игры.



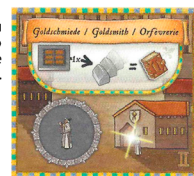
Церковь: Используйте тайл места, которым владеет другой игрок. Заплатите 2 монеты хозяину этого тайла. Вы можете использовать только тайлы места, ячейки действий которых заполнены жетонами персонажей (вы не можете использовать те тайлы, для активации которых вообще не нужны подданные). После активации церкви уберите с нее жетон монаха, но тайл другого игрока остается активным и может быть использован



Банкетный зал: Заплатите 2 монеты, чтобы купить любой тайл места из столки I, или 3 монеты, чтобы купить любой тайл места из столки II.



Ювелирная мастерская: Потратьте один любой товар и продвиньте ваш маркер по шкале развития на число делений, равное количеству построенных вами фабрик.



Дом отшельника: Потратьте один любой товар и воспользуйтесь бонусом с одной из шкал подданных: фермеров, ремесленников, торговцев, моряков, рыцарей или ученых. Вы получаете бонус ячейки, в которой в текущий момент находится ваш маркер. Вы можете воспользоваться им даже если на шкале не осталось жетонов подданных.



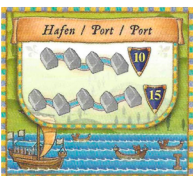
Баня: Возьмите 2 жетона персонажей из своего мешочка и выберите 1 из них. Тут же выложите его на соответствующую ему ячейку действия. (Вы не можете выложить этот жетон на баню). Верните другой полученный жетон, а также персонажа с баней обратно в мешочек. Если вы не можете выложить ни одного из взятых персонажей на ячейку действия, верните их в свой мешочек.



Брассери: сразу поместите 2 сыра и 2 вина (или меньше, если в общем запасе их недостаточно) на этот тайл. В фазе 6 вы можете сбросить с этого тайла 1 товар, чтобы отменить для себя эффект текущего события. В любое время вы можете потратить товары с этого тайла (например, для выполнения заказа). Кроме того, вы должны оплачивать налоги за эти товары. Как обычно, в конце игры они принесут вам победные очки.



Часовня: Активированная часовня позволяет защитить своего владельца от негативных событий (таких как «Засуха», «Налог» и «Чума»). Во время фазы события верните монаха из часовни в свой мешочек подданных, чтобы проигнорировать негативный эффект текущего события.



Порт: В конце игры получите 10 победных очков, если вы построили цепочку из 4 фабрик, соединенных реками. Получите 15 победных очков за цепочку из 5 и более фабрик, соединенных таким же способом.



Колодец: выполните любое действие на вашем игровом планшете или на одном из ваших тайлов зданий, независимо от того, активировано это действие или нет. После выполнения действия верните жетоны из колодца в мешок. Таким образом, вы можете использовать действие более одного раза за раунд.

Контора: Вы получаете 1 монету за каждую построенную вами фабрику.

Школа: Будучи владельцем школы, вы можете использовать ученых вместо любых других персонажей, кроме монахов.

Овечья ферма: вы можете потратить 1 сыр, чтобы получить или 1 шерсть, или 4 монеты, или продвинуться на 3 деления по шкале развития.

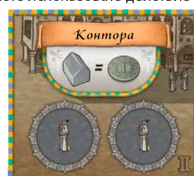
Хранилище: в конце игры вы получаете дополнительные 5 победных очков за каждый комплект товаров (состоящий из зерна, сыра, вина, шерсти и парчи).

Конная повозка: Переместите свою фишку купца вдоль дороги в соседний город, забирая 1 товар, если он есть.

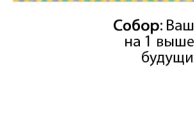
Дилижанс: заплатите 3 монеты и переместите своего купца в соседний город по дороге или реке, собрав по пути жетоны товаров если это возможно.

Таверна: вы можете построить фабрику в городе, даже если другой игрок уже построил там свою (максимум 1 на город).

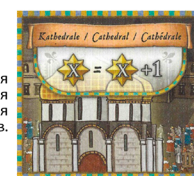
Выполните действие таверны, используя цех, чтобы разместить фабрику (оба эти действия считаются одним).



Поместье: Получите один из бонусов:
- 5 монет.
- 1 любой товар.
- Переместите вашего купца по 1 дороге или реке.
- Подвиньтесь на 3 деления по шкале развития.



Собор: Ваш уровень развития считается на 1 выше. Этот бонус учитывается для будущих событий, тайлов мест и для финального подсчета очков.



Сторожевая башня: Увеличивает ваш рынок на 2 ячейки. Во время фазы подданных (фазы 3) вы можете выложить 1 или 2 жетона персонажей на сторожевую башню. Во время фазы планирования (фазы 4) вы можете переместить 1 или 2 персонажей из сторожевой башни на ячейки действий или использовать их для благородных деяний во время фазы действий (фазы 5). За 1 действие для благородных деяний можно использовать сразу 2 жетона. (Персонажи вашего цвета никогда не используются для благородных деяний.)



Сеновал, сыроварня, виноградник, прядильня, швейная мастерская: Вы получаете указанный товар с рынка товаров. Вы не можете выполнить действие, если на рынке товаров не осталось жетонов соответствующего типа.



Рыночные ряды: вы можете продать и/или купить до 2 товаров одного или разных типов. Цена каждого товара равна количеству ПО, которые он приносит (см. поле базовой игры). Верните товары, которые вы продали, в общий запас. Если в общем запасе закончились товары определенного типа, вы не можете купить их.



Аптека: Аптеку можно активировать любым жетоном персонажа. В качестве действия вы можете потратить до 3 монет, чтобы продвинуться по шкале развития. За каждую монету (минимум 1) вы можете переместить свой маркер на 1 деление вперед.



Суд: Переместите фишку купца другого игрока в соседний город (по дороге или реке). Вы собираете все товары, расположенные на выбранном пути. В качестве компенсации, заплатите владельцу этого купца одну монету.



Лаборатория: Вы получаете жетон технологий, который можете выложить на ячейку действия по вашему выбору в конце любого раунда после того, как спасуете. Применяются обычные правила и ограничения жетонов технологий. При желании вы можете выложить жетон технологий на лабораторию.



Театр: Вы можете разместить в театре любое количество разных жетонов персонажей (запрещено размещать более одного жетона каждого типа). Выполняя действие театра, уберите все находящиеся на этом тайле жетоны и получите 1 монету за каждый убранный жетон.



Карьер: Постройте фабрику в городе, в котором нет ни одной фабрики. Заплатите 2 монеты, если вы строите ее в городе, в котором находится фишка вашего купца. Иначе заплатите по 2 монеты за каждую дорогу или реку, которую отделит выбранный город от города, в котором находится ваш купец.



Мастерская: Заплатите 1 монету и переместите жетон технологии в другую свободную ячейку действий (если это приводит к активации тайла места, вы можете выполнить его действие позже в текущем раунде). Обычные правила размещения жетонов технологий продолжают действовать.

Дорога: Постройте фабрику и поместите ее на этот тайл места. Вы можете построить до 4 фабрик на дороге и все они будут учитываться при подсчете наибольшего числа фабрик среди игроков в конце игры.



Доки: Вы получаете 1 очко развития.



Пивоварня: Вы получаете 2 монеты из запаса.



Библиотека: Вы получаете 2 очка развития.



Мельница: Вы получаете 2 монеты из запаса и 1 очко развития.



Винный погреб: Вы получаете 4 монеты из запаса.



Больница: Вы получаете столько монет из запаса, сколько составляет ваш текущий уровень развития.



Казармы: Вместо рыцарей вы можете использовать любых других персонажей для



Огород: Будучи владельцем огорода, вы можете использовать моряков вместо ремесленников, торговцев и фермеров.



Торговый дом: в конце игры вы получаете 4 победных очка за каждый тип товара, которого у вас больше, чем у любого другого игрока.



Виноградная плантация: каждый раз, когда вы строите торговую станцию в городе у реки, вы можете купить 1 вино за 1 монету.



Церковь: Используйте тайл места, которым владеет другой игрок. Заплатите 2 монеты хозяину этого тайла. Вы можете использовать только тайлы места, ячейки действий которых заполнены жетонами персонажей (вы не можете использовать те тайлы, для активации которых вообще не нужны подданные). После активации церкви уберите с нее жетон монаха, но тайл другого игрока остается активным и может быть использован



Дом отшельника: Потратьте один любой товар и воспользуйтесь бонусом с одной из шкал подданных: фермеров, ремесленников, торговцев, моряков, рыцарей или ученых. Вы получаете бонус ячейки, в которой в текущий момент находится ваш маркер. Вы можете воспользоваться им даже если на шкале не осталось жетонов подданных.



Баня: Возьмите 2 жетона персонажей из своего мешочка и выберите 1 из них. Тут же выложите его на соответствующую ему ячейку действия. (Вы не можете выложить этот жетон на баню). Верните другой полученный жетон, а также персонажа с бани обратно в мешочек. Если вы не можете выложить ни одного из взятых персонажей на ячейку действия, верните их в свой мешочек.



Брассери: сразу поместите 2 сыра и 2 вина (или меньше, если в общем запасе их недостаточно) на этот тайл. В фазе 6 вы можете сбросить с этого тайла 1 товар, чтобы отменить для себя эффект текущего события. В любое время вы можете потратить товары с этого тайла (например, для выполнения заказа). Кроме того, вы должны оплачивать налоги за эти товары. Как обычно, в конце игры они принесут вам победные очки.



Часовня: Активированная часовня позволяет защитить своего владельца от негативных событий (таких как «Засуха», «Налог» и «Чума»). Во время фазы события верните монаха из часовни в свой мешочек подданных, чтобы проигнорировать негативный эффект текущего события.



Порт: В конце игры получите 10 победных очков, если вы выстроили цепочку из 4 фабрик, соединенных реками. Получите 15 победных очков за цепочку из 5 и более фабрик, соединенных таким же способом.



Колодец: выполните любое действие на вашем игровом планшете или на одном из ваших тайлов зданий, независимо от того, активировано это действие или нет. После выполнения действия верните жетоны из колодца в мешок. Таким образом, вы можете использовать действие более одного раза за раунд.

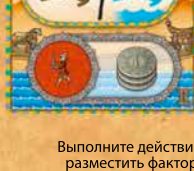


Школа: Будучи владельцем школы, вы можете использовать ученых вместо любых других персонажей, кроме монахов.



Овечья ферма: вы можете потратить 1 сыр, чтобы получить или 1 шерсть, или 4 монеты, или продвинуться на 3 деления по шкале развития.

Хранилище: в конце игры вы получаете дополнительные 5 победных очков за каждый комплект товаров (состоящий из зерна, сыра, вина, шерсти и парчи).



Конная повозка: Переместите свою фишку купца вдоль дороги в соседний город, забирая 1 товар, если он есть.



Контора: Вы получаете 1 монету за каждую построенную вами фабрику.



Овечья ферма: вы можете потратить 1 сыр, чтобы получить или 1 шерсть, или 4 монеты, или продвинуться на 3 деления по шкале развития.



Конная повозка: Переместите свою фишку купца вдоль дороги в соседний город, забирая 1 товар, если он есть.



Дилижанс: заплатите 3 монеты и переместите своего купца в соседний город по дороге или реке, собрав по пути жетоны товаров если это возможно.

Таверна: вы можете построить фабрику в городе, даже если другой игрок уже построил там свою (максимум 1 на город).

Выполните действие таверны, используя цех, чтобы разместить фабрику (оба эти действия считаются одним).



Банкетный зал: Заплатите 2 монеты, чтобы купить любой тайл места из стопки I, или 3 монеты, чтобы купить любой тайл места из стопки II.



Обсерватория: Подвиньтесь по шкале развития на деление со следующей звездой. Если при этом ваш маркер проходит деления, содержащие бонусные монеты и жетоны горожан, вы не получаете их.



Шлюз: Всякий раз, получая жетон моряка, вместо продвижения по шкале моряков вы можете продвинуться на одно деление по любой другой шкале подданных.



Ювелирная мастерская: Потратьте один любой товар и продвиньте ваш маркер по шкале развития на число делений, равное количеству построенных вами фабрик.



Пекарня: Потратьте 2 монеты и до 3 жетонов зерна, чтобы испечь из них хлеб. Для этого поместите потраченные жетоны зерна на тайл пекарни. Хлеб съедается одновременно и товаром, и едой (т.е. его можно тратить при розыгрыше эффекта «Засуха» и он учитывается при уплате налогов). В конце игры каждый жетон хлеба приносит число ПО равное вашему текущему уровню развития.



Поместье: Получите один из бонусов:
- 5 монет.
- 1 любой товар.
- Переместите вашего купца по 1 дороге или реке.
- Подвиньтесь на 3 деления по шкале развития.



Сторожевая башня: Увеличивает ваш рынок на 2 ячейки. Во время фазы подданных (фазы 3) вы можете выложить 1 или 2 жетона персонажей на сторожевую башню. Во время фазы планирования (фазы 4) вы можете переместить 1 или 2 персонажей из сторожевой башни на ячейки действий или

Собор: Ваш уровень развития считается на 1 выше. Этот бонус учитывается для будущих событий, тайлов мест и для финального подсчета очков.



использовать их для благородных деяний во время фазы действий (фазы 5). За 1 действие для благородных деяний можно использовать сразу 2 жетона. (Персонажи вашего цвета никогда не используются для благородных деяний.)