

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Thrones Dice

Artwork: Alexandre Roche





ВСТУПЛЕНИЕ

Эта игра предлагает вам открыть для себя город Труа в средние века. В то время общество было организовано вокруг трех орденов: дворянского, гражданского и религиозного. Первый отвечает за защиту земли; второй - за снабжение товарами, необходимыми для жизни в городе; третий - за поддержание духовности и увеличение знаний.

Сделайте все возможное из 8 дней игры, чтобы участвовать в мероприятиях, открывать магазины в Большом зале или участвовать в строительстве Собора. Вы также можете внести свой вклад в строительство 3 рабочих зданий города: Графского дворца, Ратуши и Епископства.

В конце игры побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

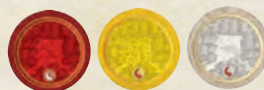


КОМПОНЕНТЫ

1 блокнот с планшетами



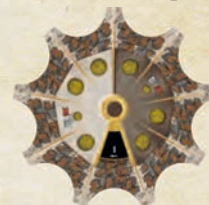
9 тайлов Площадей



**3 прозрачных
кубика и 1
черный кубик**



1 колесо для сборки



8 тайлов дополнения Банкетов и Набегов



Книга правил

- 1 Поместите **колесо** в середину стола.
- 2 Место для **9 тайлов Площадей**, разложенных случайным образом, случайной стороной по периметру большого колеса.
- 3 Поверните **малый круг колеса** так, чтобы день 1 был виден в окне нейтральной зоны колеса.
- 4 Игрок, который недавно выиграл игру в Труа, называется городским глашатаем и берет все 4 кубика. Городской глашатай отвечает за броски кубиков на протяжении всей игры.
- 5 Раздайте каждому игроку планшет и карандаш. Каждый игрок нумерует свой планшет как описано на странице 3.

Внимание! В красных рамках важные заметки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА ВАШЕМ ПЛАНШЕТЕ

3 зоны

1 Дворянство

2 Горожане

3 Духовенство

Собор напоминание

Имя игрока

Столбец финального подсчета очков

3 престижных здания

- Крепость
- Большой зал
- Собор

3 рабочих здания

- Графский дворец
- Ратуша
- Епископство

3 типа ресурсов

- Влияние
- Деньги (монеты)
- Знания

Финальный счет

3 трека граждан. Каждый полученный гражданин принесет Вам 1 победное очко (или ПО) в конце игры

Каждая зона разделена на **6 столбцов**, у каждого из которых есть пустая клетка сверху. Вы должны пронумеровать эти столбцы перед каждой игрой.

Для первой игры пронумеруйте **все 3 зоны** от 1 до 6 слева направо:

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

Когда вы будете **играть снова**, городской глашатай должен:

- ♦ Бросить кубик, чтобы определить крайнее левое значение.
- ♦ Выбрать, будут ли числа увеличиваться или уменьшаться по мере того, как вы идете вправо.

Пример: 4, 5, 6, 1, 2, 3 (в порядке возрастания) или 4, 3, 2, 1, 6, 5 (в порядке убывания).

Вы также можете играть в **режиме эксперта**, в котором городской глашатай может просто выбрать, какое число куда идет.

- Каждое значение от 1 до 6 должно использоваться ровно один раз в каждой зоне.
- Все должны использовать одну и ту же нумерацию.
- Все 3 значения в столбце должны быть одинаковыми.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 8 дней, каждый из которых разделен на 2 половины дня: утреннюю и вечернюю.

В начале каждой половины дня городской глашатай бросает все 4 кубика и кладет их на площади в течение текущей половины дня. Затем, после разрешения события, определенного черным кубиком, каждый одновременно выбирает прозрачный кубик для выполнения действия. В конце каждого дня поворачивайте малый круг колеса до тех пор, пока в окне не появится номер следующего дня.

1 Бросьте кубики

Городской глашатай бросает все 4 кубика и кладет их от наименьшего к наибольшему на 4 площади в течение текущей половины дня. Утром используйте площади в светлой части колеса. Вечером используйте площади в темной части колеса. Поместите кубик с наименьшим числом на площадь с нулевой стоимостью. Поместите другие кости по часовой стрелке от этой, в порядке возрастания значения кубика.

Всегда ставьте черный кубик перед другими с таким же значением. Он всегда считается немного более низким по стоимости.

Если несколько прозрачных кубиков имеют одинаковое значение, они помещаются на соседние площади.



Пример: В начале утра городской глашатай бросает все 4 кубика. Кубик с наименьшим числом - это 1, который он помещает на площадь со значением 0. Далее он размещает следующим черный кубик, потому что его 3 считается менее приоритетно, чем у прозрачного кубика 3. Наконец, 6 идет на последнюю площадь.

Прозрачный кубик на красной площади называется “красным кубиком”, прозрачный кубик на желтой площади - “желтый кубик”, а прозрачный кубик на белой площади - “белый кубик”.

2 Разрешите событие

В начале каждой половины дня черный кубик разрушает площадь, на которой он стоит: Вытащите площадь из колеса и положите черный кубик на стол, где только что была площадь.

Начиная с третьего дня, в дополнение к уничтожению площади, черный кубик уничтожает кубик на планшете каждого игрока. Вы увидите напоминание об этом разрушении в окне колеса. Городской глашатай объявляет следующее:

- ♦ **значение черного кубика**, которое определяет значение атакованного кубика.
- ♦ **цвет разрушенной площади**, который определяет цвет атакованного кубика.

Каждый игрок должен **вычеркнуть этот кубик** на своем планшете. Если этот кубик уже зачеркнут, дальнейшего эффекта не будет.

Исключение: Игроки, построившие Крепость в колонке, на которую нападают, защищены от уничтожения кубиков в этой колонке (см. стр.7).

Вы больше не можете строить престижные здания и рабочие здания в этом цветном разделе этой колонки. В качестве напоминания, в дополнение к вычеркиванию кубика, вычеркните эти здания, если они еще не построены.

Уже построенные здания никогда не разрушаются.



Пример: Черный кубик, который равен 3, атакует белую площадь. Поскольку сегодня 4-й день, каждый также должен вычеркнуть кубик на своем планшете: это их белый 3. Поскольку Валентин еще не построил Собор в этой колонке, он вычеркивает его; однако он уже построил Епископство в этой колонке и не вычеркивает его.

Утро

1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4

День

1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 5

3 Выполните действие

Все игроки **одновременно выбирают кубик** на 1 из 3 оставшихся площадей, чтобы выполнить действие. Оставьте кубик на месте; несколько игроков могут выбрать один и тот же кубик.

Чтобы выполнить одно из 3 возможных действий (см. страницы с 6 по 9), вы должны заплатить стоимость кубика, указанную на сегменте малого круга колеса, соответствующем выбранному кубику.

Примечание: Чтобы потратить ресурс, зачеркните ресурс, который вы обвели кружком.



Пример: красный кубик со значением 1 стоит 0 денье. Желтый кубик со значением 3 стоит 1 денье, а красный кубик со значением 6 стоит 2 денье. Черный кубик нельзя купить.

- Вы начинаете игру с 3 ресурсами каждого типа (символы обведены на вашем листе блокнота).
- Только в том случае, если у вас недостаточно ресурсов для покупки кубика и ни один кубик не доступен бесплатно, вместо выполнения действия получите по 1 каждого ресурса.

4 Завершение половины дня

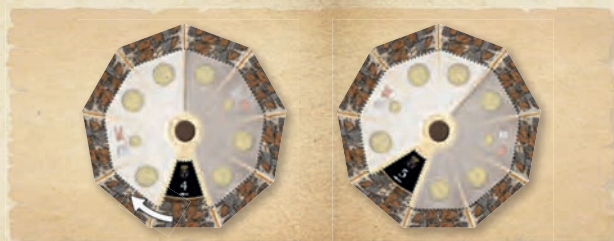
В конце каждого утра и каждого дня городской глашатай должен перевернуть площадь, разрушенную черным кубиком, на противоположную сторону, прежде чем вернуть ее на место в колесе. Теперь площадь была переосмыслена и отстроена заново; можно начинать следующие полдня.



5 Завершение дня

В конце каждого дня (не в конце утра) городской глашатай должен повернуть малый круг колеса на 1 шаг по часовой стрелке, чтобы в окне появился номер следующего дня.

Игра заканчивается в конце восьмого дня (см. «Конец игры»).





ДЕЙСТВИЯ В ДЕТАЛЯХ

I. Получить ресурсы

Когда вы выбираете кубик для получения ресурсов, обведите столько ресурсов, с каким значением кубик вы выбрали, слева направо на дорожке того же цвета.



Влияние требует красного кубика.

Вы можете потратить влияние, чтобы **изменить значение** кубика, который вы выбрали для выполнения действия. Каждое влияние, которое вы тратите, позволяет вам регулировать его ценность ± 1 .

Примечание: Кубик не "перескакивает"; изменение его с 1 на 6 (или с 6 на 1) требует 5 воздействий. Вы не можете увеличить значение кубика больше 6.



Деньге требует желтого кубика.

Вы должны потратить деньге **на покупку определенных кубиков**, чтобы выполнить действие.



Знание требует белого кубика.

Вы можете потратить 2 знания, чтобы **изменить цвет** кубика, который вы выбрали для выполнения действия.

Когда вы получаете ресурс, связанный с гражданином , получите гражданина, обведя его на треке граждан.

Треки граждан



У каждого типа граждан свой трек:

рыцари  **ремесленники**  и **священники** 

Когда вы берёте граждан, обводите их на треке слева направо. Каждый полученный гражданин приносит 1 победное очко в конце игры.

Примечание: Когда вы получаете гражданина в треке, в котором вы уже обвели их всех, вы можете вместо этого обвести гражданина другого трека.



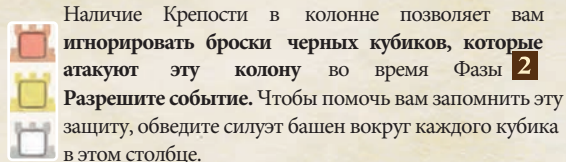
Пример: вы тратите 1 деньге, чтобы использовать красный кубик со значением 5. Затем вы тратите 2 знания, чтобы изменить цвет кубика, изменив его с красного на желтый. Затем вы тратите 1 влияние, чтобы изменить значение кубика и изменить его с 5 на 6. Наконец, вы используете свой желтый кубик со значением 6, чтобы получить 6 деньге и 1 желтого гражданина.

2. Построить Престижное здание

Когда вы выбираете кубик для строительства престижного здания, обведите силуэт престижного здания, соответствующий цвету и значению выбранного вами кубика. Рисунок не обязательно должен быть точным, главное, чтобы он был вам понятен.



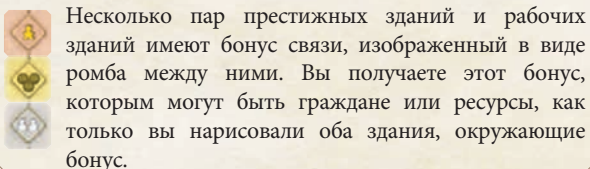
Для Крепости требуется красный кубик.



Наличие Крепости в колонне позволяет вам игнорировать броски черных кубиков, которые атакуют эту колонну во время Фазы 2. Разрешите событие. Чтобы помочь вам запомнить эту защиту, обведите силуэт башен вокруг каждого кубика в этом столбце.

Крепость также позволяет вам немедленно получить гражданина, изображенного на ее силуэте, и, если применимо, бонус за связь.

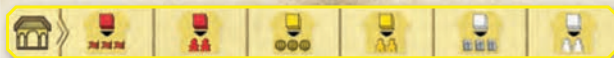
Бонус за Связь



Несколько пар престижных зданий и рабочих зданий имеют бонус связи, изображенный в виде ромба между ними. Вы получаете этот бонус, которым могут быть граждане или ресурсы, как только вы нарисовали оба здания, окружающие бонус.



Пример: Вы тратите 0 денье, чтобы использовать красный кубик со значением 1 для строительства Крепости в столбце 1. Вы получаете красного гражданина, изображенного в Крепости, а также бонусного красного гражданина в ромбе, потому что 2 Крепости, окружающие его, были нарисованы.



Для Большого зала требуется желтый кубик.

Наличие Большого зала в колонне сразу же дает вам что-то, связанное с этой колонной. Слева направо выигрыш выглядит следующим образом:



Получите 3 влияния за каждый доступный красный кубик.



Получите 2 красных гражданина за каждый доступный красный кубик.



Получите 3 денье за каждый доступный желтый кубик.



Получите 2 желтых гражданина за каждый доступный желтый кубик.



Получите 3 знания за каждый доступный белый кубик.



Получите 2 белых гражданина за каждый доступный белый кубик.

Примечание: Если вы потратите 2 знания, чтобы изменить цвет кубика, который вы выбрали для строительства Большого зала, это изменение цвета не будет учитываться при определении выигрыша, связанного с этим строительством.



Пример: Вы тратите 1 денье, чтобы использовать желтый кубик со значением 5 для построения Большого зала в столбце 5; вы получаете 6 знаний, потому что есть 2 доступных белых кубика.



ДЕЙСТВИЯ В ДЕТАЛЯХ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Для Собора требуется белый кубик.

Наличие Собора в колонке **открывает ваш счет в окончании игры для определенного типа здания**. Набранный тип здания указан в построенном вами Соборе. Персонаж, связанный с этим сооружением, изображен справа от здания. Чтобы разблокировать этот счет, сразу же напишите число в кружке слева от этого символа в столбце финального подсчета очков. Писать:

- номер 1 для ваших первых двух Соборов.
- номер 2 для ваших следующих двух Соборов.
- номер 3 для ваших последних двух Соборов.

Это число указывает количество ПО, которое вы получите за каждое построенное вами здание этого типа к концу игры.

Пример: Вы используете белый кубик со значением 1, чтобы построить Собор. Это третий собор, который вы построили, поэтому вы записываете цифру 2 в кружке в последней колонке подсчета очков. В конце игры вы получите 2 ПО за каждую Крепость, которую вы нарисовали в своем плане.

Слева направо очки Собора в окончании игры выглядят следующим образом:



Hugues de Payns: Получите 1, 2 или 3 ПО за каждую Крепость, нарисованную в вашем плане.



Isabeau de Bavière: Получите 1, 2 или 3 ПО за каждый Графский дворец, нарисованный в вашем плане.



Thibaut II: Получите 1, 2 или 3 ПО за каждый Большой зал, нарисованный в вашем плане.



Jeanne de Champagne: Получите 1, 2 или 3 ПО за каждую Ратушу, нарисованную в вашем плане.



Urbain IV: Получите 1, 2 или 3 ПО за каждый Собор, нарисованный в вашем плане.



Marie de Champagne: Получите 1, 2 или 3 ПО за каждое епископство, нарисованное в вашем плане.

3. Построить Рабочее здание

Когда вы выбираете кубик для строительства рабочего здания, нарисуйте вокруг него силуэт, соответствующий цвету и значению кубика, который вы выбрали. Затем получите 2 граждан того же цвета, что и здание, и, если применимо, бонус связи (см. стр. 7).



Графский дворец требует красного кубика.



Ратуша требует желтый кубик.



Епископству требуется белый кубик.



Пример: Вы тратите 1 день, чтобы использовать желтый кубик со значением 5 для строительства Ратуши в столбце 5: Вы получаете 2 желтых гражданина.

Треки Граждан: Бонусный трек



15-й и 20-й граждане на каждом из 3-х треков граждан приносят бонус.

Когда вы обведете 15-го гражданина на одном из треков, немедленно постройте одно из двух изображенных престижных зданий (Крепость, Большой зал или Собор). Нарисуйте здание в соответствии с обычными правилами действия "Построить престижное здание".

Когда вы обведете 20-го гражданина на одном из треков, немедленно получите 2-х изображенных граждан.

Треки Граждан: Бонусная колонка

Вы получаете бонус к столбцу, когда обведете всех 3-х граждан 3-й, 6-й и 11-й колонок.



Немедленно получите по 1 каждого ресурса.



Немедленно постройте рабочее здание по вашему выбору. Нарисуйте здание в выбранном вами столбце в соответствии с обычными правилами действия "Построить рабочее здание".

После того, как вы вычеркнули престижное здание или рабочее здание из столбца после события, вы больше не сможете строить это здание и больше не сможете получать связанные с ним бонусы за связи.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце 8-го дня.

Подсчитайте свои победные очки:

- Получайте очки за здания в каждом **Соборе**, который вы нарисовали. Число, написанное в круге в последней колонке подсчета очков, определяет количество ПО, которое вы получаете (1, 2 или 3 ПО) за каждое построенное вами здание в этом ряду. Запишите общее количество набранных ПО в гербе в конце ряда.

Пример: Вы получаете 1 ПО за каждый Большой зал, нарисованный в вашем планшете, благодаря Thibaut II; это 4 ПО. Вы получаете 2 ПО за каждую Ратушу, нарисованную в вашем планшете, благодаря Jeanne de Champagne; это 4 ПО. Вы получаете 1 ПО за каждый Собор, нарисованный в вашем планшете, благодаря Urbain IV; это 4 ПО. Вы получаете 2 ПО за каждое Епископство, указанное в вашем планшете, благодаря Marie de Champagne; это 4 ПО.

- Каждая пара одинаковых ресурсов, обведенных кружком и не зачеркнутых, приносит вам 1 ПО.

Пример: вы получаете 1 ПО за 2 неизрасходованных влияния, 1 ПО за 2 неизрасходованных деньги и 2 ПО за 5 неизрасходованных знаний.

- Каждый гражданин, обведенный кружком на 3 треках граждан, приносит вам 1 ПО.

Пример: вы получаете 30 ПО за своих граждан на 3 треках граждан. Ваш окончательный результат – 54 ПО.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

В случае ничьей, игроки, набравшие одинаковое количество очков, делят победу!

Всего граждан

Финальный счет

Собор и общее количество ресурсов



БАНКЕТЫ И НАБЕГИ ДОПОЛНЕНИЕ

Это дополнение привносит больше разнообразия в вашу игру, добавляя положительные эффекты (Банкеты) и отрицательные эффекты (Набеги).

Они бывают в виде двусторонних тайлов.

Подготовка

Возьмите 3 случайных тайла из дополнения и положите их стороной Банкета вверх рядом с 3 тайлами Площади, лицевая и оборотная стороны которых идентичны по цвету. Верните остальные тайлы в коробку; вы не будете их использовать.

Ход игры

Каждый тайл Банкета/Набега в игре имеет эффект, который применяется, когда вы выбираете кубик на площади, с которой связан этот тайл (если не указано иное; подробности эффекта тайлов см. ниже).

В начале игры эффект тайла всегда положительный (сторона Банкета).

В ходе игры, когда черный кубик разрушает площадь, с которой связан тайл Банкета, он переворачивается одновременно с площадью. Отныне до конца игры он остается на стороне Набега, и его эффект будет отрицательным.

Банкет



Сторона Банкета: Вы можете изменить значение этого кубика ± 2 (вместо ± 1) потратив 1 влияние.

Сторона Набега: Вы не можете использовать влияние, чтобы изменить значение этого кубика.



Сторона Банкета: Этот кубик свободен.

Сторона Набега: Этот кубик обойдется вам в 1 день в дополнение к стоимости, указанной на колесе.



Сторона Банкета: Если вы используете этот кубик для строительства Собора, вы получаете 1 от каждого ресурса.

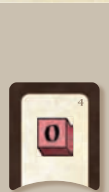
Сторона Набега: Этот кубик обойдется вам в 1 знание в дополнение к стоимости, указанной на колесе.



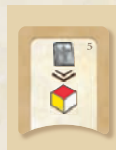
Сторона Банкета: Если вы используете этот кубик, чтобы построить рабочее здание, вы получаете 1 дополнительного гражданина того же цвета, что и здание, которое вы построили.

Сторона Набега: Значение этого кубика равно 0. Вы можете, как обычно, использовать влияние, чтобы изменить его значение.

Набег



Банкет



Сторона Банкета: Вы можете изменить цвет этого кубика, потратив 1 знание (вместо 2-х).

Сторона Набега: Вы не можете использовать знания, чтобы изменить цвет этого кубика.

Сторона Банкета: Если вы используете этот кубик, чтобы построить Крепость, вы получаете 1 дополнительного красного гражданина и 1 дополнительного желтого или белого гражданина.

Сторона Набега: Этот кубик стоит вам 1 влияние в дополнение к стоимости, указанной на колесе.

Сторона Банкета: Если вы используете этот кубик, чтобы построить Большой зал, рассчитайте свой выигрыш, как если бы был доступен дополнительный кубик нужного цвета.

Сторона Набега: Вы не можете использовать этот кубик для строительства престижного здания.

Сторона Банкета: Если черный кубик атакует эту площадь, игнорируйте его. Вы можете использовать этот черный кубик, как если бы он был прозрачным кубиком (он принимает цвет площади, на которой стоит). По истечении половины дня черный кубик находится здесь, переверните этот жетон стороной Набега.

Сторона Набега: Относитесь к прозрачному кубу на этой площади так, как если бы это был черный кубик. Площадь уничтожается, и (начиная с третьего дня) кубик на вашем планшете уничтожается.

Набег



ДОСТИЖЕНИЯ

В конце каждой игры проверьте, выполнили ли вы одно или несколько из приведенных ниже условий. Если да, напишите свои инициалы в ячейке, соответствующей каждому из ваших достижений.

Вы можете попробовать выполнить все эти условия в одиночку или с помощью всех, кто играет в вашу копию Troyes Dice

Сыграйте в 3 игры TROYES DICE:

- ☐ ☐ ☐ КАК СОЛО ИГРА
- ☐ ☐ ☐ КАК МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА
- ☐ ☐ ☐ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Закончить игру, по крайней мере:

45 ПО ☐, 55 ПО ☐, 65 ПО ☐

- ☐ ВЫИГРАЙТЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ ИГРУ С БОЛЕЕ ЧЕМ 60 ПО

- ☐ Завершите игру получив 18 ПО из одного СИМВОЛА

- ☐ Завершите игру получив не менее 40 граждан

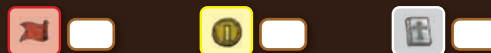
ЗАВЕРШИТЕ ИГРУ, ОБВЕДЯ ВСЕ ПРЕСТИЖНЫЕ ЗДАНИЯ ОДНОГО ИЗ РЯДОВ



ЗАВЕРШИТЕ ИГРУ, ОБВЕДЯ ВСЕ РАБОЧИЕ ЗДАНИЯ ОДНОГО ИЗ РЯДОВ



ЗАВЕРШИТЕ ИГРУ, ОБВЕДЯ ВСЕ РЕСУРСЫ ОДНОГО ИЗ ТРЕКОВ



ЗАВЕРШИТЕ ИГРУ, ОБВЕДЯ ВСЕХ ГРАЖДАН ОДНОГО ИЗ ТРЕКОВ



· Designers: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, and Alain Orban

· Illustrations and graphics: alexandre-roche.com and Good Heidi

· Rule writing and development: Pearl Games

· English translation of the rules: Nathan Morse · Additional editing: Paul Grogan of Gaming Rules!

Acknowledgements

The designers thank everyone who has helped bring this project to fruition.

