

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО КАРТАМ СОБЫТИЙ



Because work...

Как напоминание, Вы можете взять 1 золото, чтобы закрыть 2 на рынке. Если Вы уже готовы продать ткань, то на это не влияет уменьшение цены.



In Kingsbridge...

Уберите дом из ячейки строительства и верните его в свой запас. Вы можете строить заново на таких ячейках.



After being accused...

Сыграйте 1 карту действий лицом вверх и сбросьте другую лицом вниз. Вы не можете выполнить ее действие.



Ralph Fitzgerald...

В редких случаях, когда у Вас нет требуемых товаров, Вы ничего не теряете.



King Edward III...

Если эта карта открыта первой в главе II, она не влияет на игроков, представших перед королевским судом в конце главы I. Им повезло, и они не сбрасывают 2 карты действий.



Along with the plague...

Сначала сыграйте карту действий как обычно. Затем дайте другому игроку вытянуть у Вас с руки и сбросить карту. Вы можете посмотреть на сброшенную карту.



With Godwyn's help...

Закройте все другие строительные проекты на поле закрывающими тайлами. Вы не можете строить их или жертвовать им. В конце главы Вы добавляете ресурсы только ко Дворцу Приора



Merthin has realized...

Если каких-то ресурсов не хватает, используйте заменители (монеты, компоненты других игр). Когда разыгрывается эта карта, Башня завершается, Король награждает железом и победными очками (см. стр. 6)

KEN FOLLETT WORLD WITHOUT END™

ПРАВИЛА ИГРЫ

Для 2-4 строителей возраста 12 и выше

Англия. Период с 1337 по 1361 гг. Важные события средневековой Англии влияют на жизнь жителей Кингсбриджа. Здесь почти 200 лет назад настоятель Филипп руководил строительством великолепного собора, названного «Столпы Земли». Теперь фермеры, торговцы шерстью и строители – игроки – желают богатства и престижа. По ходу игры они столкнутся с множеством разных героев известного романа Кена Фоллета. Соперничество между монастырем и городскими торговцами украсило бурные события того времени. Игроки должны удержать тонкий баланс. Вы зарабатываете победные очки за послушную и набожную жизнь, а также участвуя в строительстве. Вы получаете престиж, заботясь о больных во время чумы. Но Вы все равно должны хорошо питаться, прежде чем думать о чести и славе. В трудные времена сложно достать еду и деньги, особенно когда Король установил высокие налоги, чтобы оплачивать свою войну. Часто Вы будете мало зарабатывать на рынке шерсти. Ваш успех может полностью зависеть от благосклонности важных людей. Частые сделки смогут уравновесить жизнь в «Мире без конца».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – получить как можно больше победных очков. Игрок, чей маркер очков пройдет дальше всех на треке победных очков в конце игры, побеждает. Игроки получают победные очки разными способами, преимущественно, участвуя с разных строительных проектах и заботясь о больных жителях.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

- Игра проходит в течение **4 глав** (с I по IV), каждая из которых состоит из **6 раундов**. В каждой главе – 6 событий (по 1 в раунд).
- Каждая глава представляет период нескольких лет, в ходе которого Вы и другие игроки участвуете в различных строительных проектах, получая за них очки.
- В конце каждой главы Вы обязаны оплатить сборы. Если Вы не можете, то теряете победные очки и получаете дополнительный штраф.
- После главы II жители города заболевают чумой, и Вы и другие игроки заботитесь о них и получаете победные очки
- После главы IV побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

РАУНД ИГРЫ

Каждый раунд проходит в одинаковой последовательности:

- Откройте верхнюю карту событий, выполните немедленное событие
- Сориентируйте карту событий
- Получите личный доход
- Заслужите благосклонность
- Сыграйте 1 карту действия (учитывайте долгосрочные события)

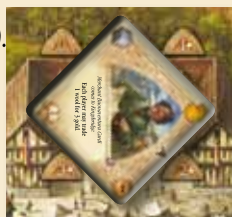
1. Откройте верхнюю карту событий, выполните немедленное событие

- Игрок с фигуркой первого игрока считается **активным**. Он открывает **верхнюю карту событий** и зачитывает ее вслух. Верхняя часть текста относится к роману и не влияет на игру. Нижняя часть текста – событие, влияющее на всех игроков. Если это **немедленное событие** (желтый фон), тут же примените его эффект перед ориентацией карты. Если событие дает игроку выбор, первым решает активный игрок, затем остальные по часовой стрелке. **Пример:** Когда открыта карта событий, игроки по часовой стрелке решают, продать ли 1 шерсть за 3 золота.
- События с синим фоном – **долгосрочные** и остаются в действии долгое время вплоть до **конца** главы. Они влияют на разыгрываемые Вами карты действий, и поэтому их эффект выполняется позднее.



2. Сориентируйте карту событий

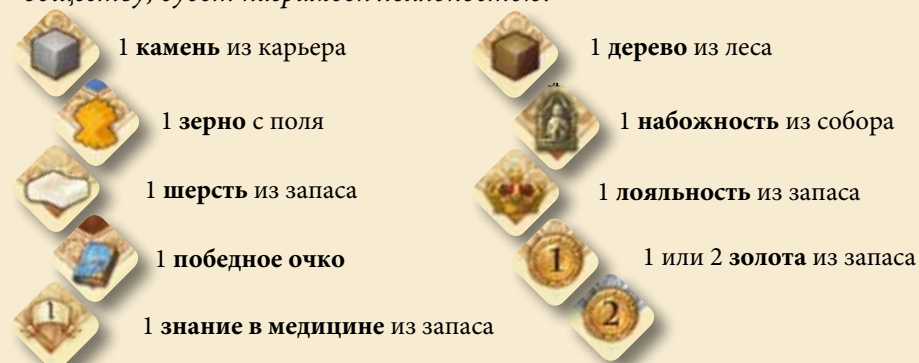
- После открытия карты событий активный игрок кладет ее лицом вверх на квадратную **зону городского совета** в верхней части игрового поля. Положение карты события влияет на 2 элемента игры. Первый: оно определяет **личный доход** каждого игрока. Второй: чью **благосклонность** Вы, как активный игрок, получите в этом раунде (см. "Заслужить благосклонность" в следующей колонке).
- Вы можете решить, как **положить карту событий** на поле – у Вас есть 4 варианта. Ваше решение определит, какой символ в углу карты будет направлен на каждого игрока, а также на сколько ячеек продвинется маркер благосклонности.



3. Получите личный доход

- Каждый игрок получает в качестве **личного дохода** то, что указано в углу карты события, который направлен на него. Поэтому важно, чтобы игроки сидели не рядом друг с другом, а вокруг стола.

Примечание: Фраза «личный доход» используется в игре для описания только этой фазы. Знания медицины, лояльность или набожность – это не доход в общем понимании. Он показывает, что Вы делаете в текущем раунде. Например, тот, кто заботится о больных или читает важные книги, получит знания в медицине. Те, кто ведет религиозный образ жизни, получают набожность, а те, кто останется верен высшему обществу, будет награжден лояльностью.



Пример: Когда карта событий лежит таким образом, красный получает 1 камень, зеленый – 1 зерно, желтый – 1 золото, а синий – 1 победное очко.

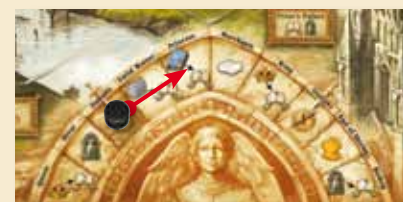
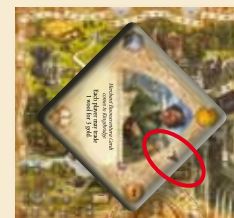
- Кладите свой личный доход за свою **ширму**. Это не относится к победным очкам, которые отмечаются на треке победных очков. Если на одной ячейке трека стоят несколько маркеров игроков, поставьте их друг на друга.



Важно: Если личный доход, который Вы должны получить, отсутствует в запасе, то вместо этого Вы получаете 1 победное очко.

4. Заслужите благосклонность

- На одной из сторон каждой карты событий есть **красная стрелка**. В зависимости от того, как активный игрок положит карту, эта стрелка укажет на одну из цифр от 0 до 3, размещенных по краю зоны городского совета.
- После получения всеми игроками их личного дохода, передвиньте **маркер благосклонности** по **треку благосклонности** на число шагов, указанных по положению карты события. **Пример:** Красная стрелка указывает на 2. Передвиньте маркер на 2 шага вперед.
- Активный игрок** получает награду, указанную на ячейке, на которой стоит маркер благосклонности.



Важно: Если маркер благосклонности не двигался, т.к. стрелка на карте событий указывала на 0, то ничего не происходит. Игрок получает награду только, если он переместил маркер благосклонности.

Ячейки благосклонности



Королева: Получите 2 *победных очка*, если у Вас есть как минимум 1 *лояльность*.



Настоятель: Получите 1 *благосклонность* из собора.



Глава гильдии: Получите 1 *победное очко* за каждый построенный Вами *дом* на поле (действием «Строительство дома», см. ниже)



Настоятельница: Получите 2 *победных очка*, если у Вас есть хотя бы 1 *знание медицины*.



Торговцы: Получите 1 *шерсть* из запаса.



Король: Получите 1 *победное очко* за каждую имеющуюся у Вас *лояльность*.



Граф Шайринг: Получите 1 *зерно* с поля.



Епископ: Получите 1 *победное очко* за каждую имеющуюся у Вас *набожность*.



Грабители: Заплатите 1 *золото* в запас. Если не можете заплатить, то так карту событий положить нельзя.

Примечание: Вы не должны отдавать *набожность*, *лояльность* или *знания медицины*, просто покажите, сколько Вы имеете.

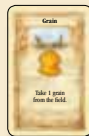
- Когда маркер благосклонности проходит последнюю ячейку в верхней половине трека благосклонности (Епископ), он продолжает двигаться по часовой стрелке вдоль нижней части трека (до Королевы).
- Если полученная Вами награда не доступна в запасе, Вы ничего не получаете. В отличие от личного дохода, Вы взамен не получаете *победных очков*.

Примечание: Если из-за эффекта карты событий одна или более ячеек трека благосклонности закрыты, то эти ячейки не учитываются при движении маркера благосклонности.

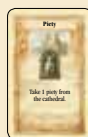
5. Сыграйте 1 карту действия (учитывайте долгосрочные события)

- Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке игроки **разыгрывают 1 карту действий**. Выберите эту карту действий с руки.
- Оставьте сыгранную **карту действий** **лицом вверх** перед собой.
- Если в начале раунда была открыта **синяя карта событий**, то Вы должны ее учитывать, разыгрывая свою карту действия. Если около поля лежит несколько синих карт событий (с предыдущих раундов), учитывайте их все!

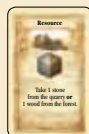
Карты действий



Зерно: Получите 1 *зерно* с поля.



Набожность: Получите 1 *набожность* в соборе.



Ресурс: Получите 1 *камень* из каменоломни или 1 *дерево* в лесу.



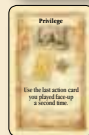
Проект строительства: Вы можете **использовать до 2-х ресурсов** для работы над одним из проектов. Получите **по 3 победных очка за каждый ресурс**.

Вы не можете использовать это действие для работы на 2 разных

проектах – оба ресурса должны быть использованы на одном проекте. Вы можете взять 2 разных ресурса (например, камень и дерево). Большинство проектов строительства появляются в игре с картами событий. Проект **Моста** на поле с начала игры, а проект **Башни** добавляется только после главы II. (Подробнее о проектах на стр.5).



Продажа Шерсти и Ткани: На рынке шерсти Вы можете **продать** столько **шерсти**, сколько хотите, но не более **1 ткани**. Вы получаете **2 золота** за каждую проданную шерсть и **4 золота** – за ткань. Вы можете продать только 1 ткань.



Привилегия: Вы можете **повторить действие**, выполненное Вами в предыдущем раунде текущей главы (действие верхней карты в Вашей колоде действий).

Примечание: Выполнение действия карты не обязательно. Вы всегда можете отказаться от его выполнения. Также ничего не происходит, если Вы играете карту, действие которой не может быть выполнено.

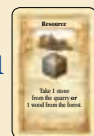
Пример: Вы играете карту действий *Зерно*, но на поле не осталось зерна.

Во время 1-й игры: 6 карт действий, описанных выше, обозначены звездочками, для 1-й главы Вам понадобятся только эти карты для понимания принципа их работы. **Начиная с главы II**, у Вас будут еще 6 ранее отложенных карт. В каждом раунде Вы будете разыгрывать 6 карт, но теперь сможете выбрать из всех 12-ти. Вам нужно ознакомиться с этим разделом правил о выборе карт и описанием других 6 карт после окончания главы I.

Игра со всеми 12 картами действий

- После розыгрыша 1-й карты действия Вы **выбираете 1 карту действий** с руки и **сбрасываете** ее **лицом вниз**, не применяя ее, рядом с ранее сыгранной картой.
- Так в каждой главе Вы сможете использовать только **6** из Ваших 12 карт действий, не выполняя оставшиеся 6 действий.
- Перед Вами будут 2 стопки: **стопка сброса** и **стопка действий**. После каждого раунда все стопки будут увеличиваться на 1 карту. В конце главы все карты действий будут сыграны или сброшены. В начале следующей главы все 12 карт действий снова доступны для игры.

Примечание: Сбрасывайте карту, только если Ваша стопка действий **больше, чем стопка сброса**. (см. стр. 7).



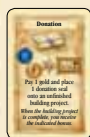
6 других карт действий



Строительство Дома: Заплатите **1 золото и 1 ресурс** (камень или дерево) и постройте дом на одной из 14 ячеек для строительства в нижнем левом углу поля. Тип требуемого ресурса показан символом на ячейке. Строительство домов открывает Вам доступ к действию «Сдача дома в наем» для получения дохода, указанного над ячейкой строительства. **Важно:** Вы не можете построить дома на двух ячейках, приносящих одинаковый доход.



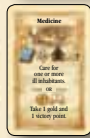
Сдача дома в наем: Получите доход с **1 или 2 домов**, построенных Вами на поле. Если у Вас более 2-х домов, Вы должны выбрать, с каких двух из них получите доход. Доступный доход указан на ячейках домов. Некоторые ресурсы, например, набожность и зерно, могут быть в дефиците. Если они не доступны, то Вы не получаете их в качестве дохода.



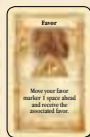
Пожертвование: Вы жертвуете одному из строительных проектов на поле. Заплатите **1 золото и положите одну из Ваших печатей благотворительности** на выбранный строительный проект. (Подробнее о пожертвованиях на стр. 5 «Строительные проекты»). **Примечание:** Если карты событий приостанавливают работы по проекту, то Вы не можете пожертвовать этому строительному проекту.



Производство ткани: Можете обменять **1 шерсть на 1 ткань ИЛИ 2 шерсти на 2 ткани**.



Лекарство: Сделайте выбор. Получите **1 золото и 1 победное очко** (за небольшую помощь в уходе) или, **начиная с главы III**, позаботьтесь об одном (или более) зараженных чумой жителей Кингсбриджа. За это Вы получаете **2 победных очка** за жителя, а также **дополнительную** награду (Подробнее на стр. 6 «Чума»)



Благосклонность: Вы двигаете маркер благосклонности **точно на 1 шаг** по треку благосклонности. Затем получаете награду, указанную на ячейке, где остановился маркер (см. стр.3)

Окончание раунда

- Если в текущем раунде **было открыто долгосрочное событие**, то Вы ее передвигаете на 1-ю ячейку карт событий в верхней части поля. Если эта ячейка занята, то Вы кладете карту во 2-ю ячейку. Одновременно не может быть более 2 карт событий в верхней части поля. Если открывается 3-я карта долгосрочного события, то она заменит то событие, которое дольше оставалось активным.



Примечание: В каждой главе не более 3 долгосрочных событий.

- Первый игрок** передает фигурку первого игрока игроку, сидящему слева (по часовой стрелке). Теперь он становится первым игроком.
- Новый первый игрок** начинает следующий раунд, открывая следующую карту событий. Если это серая карта событий, выполните ее эффект немедленно. Как только активный игрок **сориентирует карту** на ячейке городского совета, все игроки получают свой **личный доход**. Активный игрок получает **награду благосклонности**. Наконец, **каждый игрок играет 1 карту действий** (с учетом любых долгосрочных событий) и сбрасывает другую карту событий. Так разыгрываются 6 раундов, после чего глава заканчивается.

После 6 раундов глава заканчивается. Прочитайте текст на соответствующей карте главы и выполните следующие действия:

- Добавьте 1 подходящий ресурс на каждый строительный проект** на поле, что символизирует прогресс строительства. Если на строительном проекте свободны ячейки камня и дерева, то сначала положите камень.
- Уберите с поля все закрывающие тайлы**, добавленные из-за событий. Если такой тайл закрывает рынок ткани на поле в конце 1-й главы, то его тоже следует убрать.
- Уберите с поля все долгосрочные события**. Эти события не будут действовать в новой главе.
- Все игроки должны **уплатить обязательные сборы** (см. ниже). Если Вы не можете заплатить, то теряете победные очки и должны получить штраф в начале следующей главы.
- Если после уплаты сборов у Вас остались золото, зерно или набожность, можете оставить их на следующую главу.
- Первый игрок передает фигурку первого игрока сидящему слева игроку.
- После завершения главы I, в которой было использовано только 6 карт действий, все игроки берут еще по 6 карт действий на руку. Теперь до конца игры используйте полные правила (см. стр. 3-4)
- После главы II положите строительный проект Башни рядом с 11 маркерами чумы на игровое поле.

Обязательные сборы

- Вы должны показать, что ведете добродетельную и набожную жизнь. **Вы должны заплатить 2 набожности**, вернув их в запас (сбор). Если у Вас только 1 набожность, заплатите 1. Если Вы не были достаточно набожны, то **теряете по 3 победных очка за каждую неоплаченную набожность и должны понести наказание в начале следующей главы**.
- К тому же Вы должны иметь достаточно еды, чтобы прокормить себя. **Вы должны заплатить 2 зерна**, вернув их в запас (поле). Если у Вас только 1 зерно, заплатите 1. Если у Вас недостаточно еды, **Вы теряете по 2 победных очка за каждое зерно, которое Вы не отдали и должны просить милостыню в начале следующей главы**.
- Наконец, Вы должны заплатить налоги Королю. Активный игрок бросает **кубик налогов**, который определит, сколько золота заплатит каждый игрок. Величина налога – **от 2 до 5 золота**. Если Вы не можете полностью оплатить свой налог, Вы должны отдать, сколько сможете. **Вы теряете по 1 победному очку за каждое золото, которое Вы не отдали** и должны предстать перед королевским судом в начале следующей главы.



Штрафы

- **Наказание:** Если Вы вынуждены понести наказание, так как у Вас не было достаточно набожности в конце предыдущей главы, Вы должны позволить другому игроку **вытянуть случайную карту действий у Вас с руки** в начале следующей главы. Карта сбрасывается без применения эффекта. После выполнения своего первого действия главы, Вам не надо сбрасывать еще одну карту действия.
- **Милостыня:** Если Вы просите милостыню, потому что у Вас не было достаточно еды в конце предыдущей главы, Вы должны **отказаться от личного дохода** в первом раунде следующей главы.
- **Королевский Суд:** Если Вы предстали перед королевским судом, так как не смогли оплатить полностью налог в конце предыдущей главы, то **в следующей главе Вы выполните только 5 действий вместо 6**. В начале новой главы Вы должны сыграть 1 карту действий и сбросить другую также как обычно, но не выполняя ее действия. То, что Вы предстали перед королевским судом, заменяет Вашу обычную фазу карт действий.

Исключение: Если карта событий «Король Эдвард III ведет войну с Францией» открыта первой в главе II, то Вы не обязаны сбросить еще 2 карты действий. Все другие игроки должны выполнить эффект карты события полностью.

Исключение в конце главы IV: Если у Вас не хватает набожности, зерна или золота в конце игры, Вы не обязаны понести наказание, просить милостыню или представать перед судом. Вместо этого Ваши потери победных очков удваиваются за каждое недостающее зерно, золото или набожность.

Пример: Если у Вас не хватает 1 зерна и 2 золота, Вы теряете не 4 очка (2 за зерно и 2 за золото). Ваши потери удваиваются до 8 победных очков.

Защита от штрафов

Заплатив **1 лояльность**, Вы сможете избежать 1 штрафа в конце каждой главы вне зависимости от величины недостачи.

Важно: Вы все равно теряете победные очки.

Вы можете защитить себя от нескольких штрафов, заплатив по 1 лояльности за каждый.

Пример: У Вас не хватает 2 зерна и 1 набожности. Вы можете заплатить 2 лояльности и избежать милостыни и наказания. Но можете заплатить только 1 лояльность и защитить себя только от 1 из 2 штрафов.

Примечание: Сборы в конце каждой главы указаны на ширме каждого игрока. Правила милостыни, наказания и королевского суда указаны в памятках.

Строительные проекты

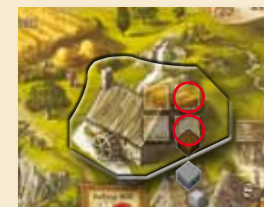
- Пять строительных проектов входят в игру при розыгрыше карт событий. В каждой игре используются не все карты событий, значит и не все строительные проекты появятся в игре. Также два проекта – **Мости** и **Башня** – **не зависят** от карт событий. Но Башню нельзя начать строить до главы III. В начале этой главы положите проект Башни на ее ячейку на игровом поле.
- Когда строительный проект входит в игру, положите соответствующий тайл проекта на его ячейку на поле. Строительный проект изображен на карте события; его название также указано на одной из ячеек игрового поля.

Пример: Строится Валяльная Мельница



- Когда **Вы разыгрываете свою карту действий Строительный Проект**, Вы можете частично построить 1 проект, **положив 1 или 2 Ваших собственных ресурса** на любую серую или коричневую ячейку строительства на тайле проекта (камень кладется на серую ячейку, дерево – на коричневую).
- Вы получаете **по 3 очка** за каждую ячейку, которую Вы заполнили.
- При строительстве Вы можете заполнять ячейки в любом порядке.

Пример: Вы кладете 1 камень и 1 дерево и получаете 6 победных очков.



- К последней (светло-синей) ячейке Башни применяются особые правила (см. «Башня» на стр. 6)

Пожертвование

- Играя карту Пожертвование, Вы можете сделать пожертвование строительному проекту (см. выше). **Заплатите 1 золото и положите печать благотворительности** на выбранный проект.
- Когда строительный проект завершен (все ячейки строительства заняты), **игроки**, которые делали ему пожертвования, **получают бонус**, указанный на игровом поле. Чаще всего это 1 победное очко и дополнительная награда.



Примечание: Если полагаемый в награду ресурс не доступен, никто не получает награду.

- Одному и тому же проекту могут жертвовать несколько игроков. Но Вы **не можете** сделать более 2-х жертвований **одному** проекту.

Пример: Красный и зеленый игроки получают по 1 очку и 1 ткани.

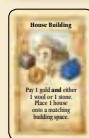
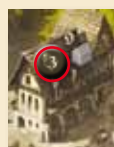


- Игроки забирают свои печати благотворительности после завершения строительного проекта.
- Игроки получают 2 победных очка за жертвования для **Башни** и **Часовни Девы Марии**, но не получают дополнительных наград.
- Если Вы жертвуете **Госпиталю**, можете сразу позаботиться о зараженном чумой жителе, только если у Вас есть достаточные знания в медицине. Если несколько игроков пожертвовали Госпиталю, каждый из них можете позаботиться о жителе в свой ход, начиная с первого игрока.



Чума

- В начале главы III в Кингсбридже начинается эпидемия чумы. В каждом раунде глав III и IV жители одного из домов могут заболеть. Для этого в конце главы II **перемешайте 11 маркеров чумы и положите их числами вниз на 11 пронумерованных ячеек** на игровом поле: на 10 домов и 1 лесное укрытие (изображен преступник, #11).
- Жители какого именно дома заболеют зависит от **карты событий** этого раунда. Каждая из карт событий глав III и IV пронумерованы от 1 до 11. Когда берете новую карту событий, **перед прочтением текста** события, проверьте, жители какого из 11 домов заболели в этом раунде. Переверните соответствующий маркер чумы лицом вверх. **Пример:** Заболели жители дома №9.
- Число на маркере чумы показывает, какой уровень **знания медицины** требуется, чтобы позаботиться о жителях. Его величина варьируется от 1 до 5. **Пример:** У Вас должны быть знания уровня 3, чтобы позаботиться о жителях этого дома.
- Чтобы позаботиться о больных жителях дома, Вы должны сыграть карту действий Лекарство и иметь достаточный уровень медицинских знаний. Вы показываете, какой у Вас уровень, и уточняете, о каком доме Вы будете заботиться.
- За каждую локацию, о которой Вы заботитесь, Вы получаете **2 очка**, а также **награду** в зависимости от локации. Тип награды указан символами. Он может включать победные очки, золото, лояльность, ткань и др. **Пример:** За дом 9 Вы получаете 2 очка и можете сразу же построить дом на игровом поле без оплаты 1 строительного ресурса и 1 золота.
- Вы **не** получаете дополнительной награды кроме 2 победных очков, если заботитесь о **преступниках (11) в лесном укрытии**.
- Уберите из игры маркер чумы с локации, о которой Вы позаботились. Верните использованные медицинские знания обратно за ширму – Вы **не** тратите их.
- Если у Вас достаточно знаний в медицине, Вы можете сыграть карту Лекарство, чтобы позаботиться о **нескольких локациях**. Для этого у Вас должно быть знаний больше или равно **сумме** требований этих локаций. Если Вы заботитесь о нескольких локациях, то, конечно, получаете победные очки и награды за каждую из них.
- Если в главе IV открытое число указывает на дом, жители которого уже больны (маркер чумы был открыт в главе III) или уже вылечены (маркер чумы убрали из игры), то никто не заболевает, т.к. никто не может заразиться дважды.



Башня

- Строительство Башни – это особый проект. После того как будут заполнены 8 обычных ячеек строительства (6 серых и 2 коричневых), Башня завершается **заполнением светло-синей ячейки на шпилье башни**. Эта Башня на момент постройки была самым высоким зданием в Англии.
- Король награждает **игрока с наибольшей лояльностью железом** из королевских рудников. Этот игрок ставит его на вершину башни (занимая светло-синюю ячейку) и получает **3 победных очка**. Если несколько игроков имеют равную наибольшую лояльность, то один из них кладет железо, и оба получают по 1 победному очку.



Примечание: Некоторые карты событий позволяют завершить Башню немедленно. В этом случае заполните оставшиеся ячейки камнем с карьеров и деревом из леса, проверьте, у кого из игроков наибольшая лояльность: этот игрок ставит железо и получает победные очки.

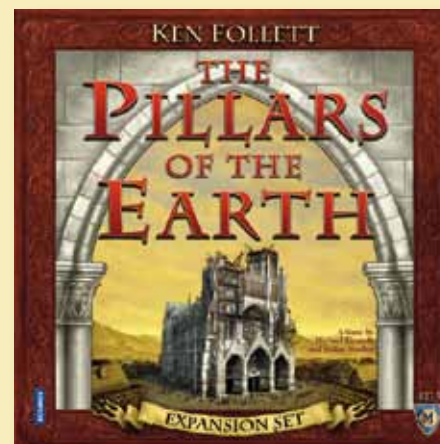
- Может случиться, что Башня в конце игры не будет достроена. В этом случае железо никто не получает.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- Игра завершается после 4-й главы. Оплатив обязательные сборы, подсчитайте свои оставшиеся ресурсы. **Каждый камень и дерево** приносят Вам **1 победное очко**. **Каждые 2 золота также приносят 1 победное очко** (подсчитайте очки, разделив Ваше золото на два). Больше ничего не приносит очков. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. Игроки могут получить пол-очка, разделив свое золото надвое.
- В случае ничьи побеждает игрок с наибольшей набожностью. Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наибольшей лояльностью, а затем с наибольшими знаниями в медицине.

Сделайте игру “Pillars of the Earth”, основанную на романе Кена Фоллета, еще лучше. Добавьте больше вариантов, восхитительных решений и способностей в Ваше путешествие к Собору Кингсбриджа

в игре с 5 или 6 игроками



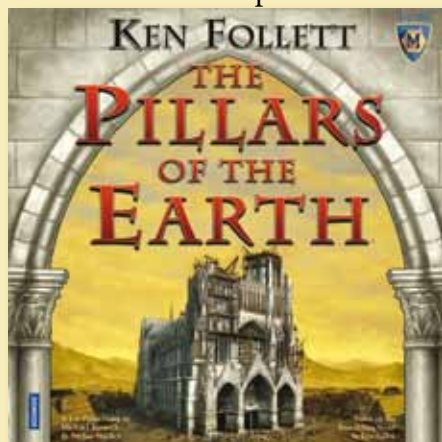
Расширение к игре «The Pillars of the Earth»

Для 2-6 игроков
возраста 12+

MFG4115

WWW.MAYFAIRGAMES.COM

Роман Кена Фоллета стал великолепно иллюстрированной игрой о строительство Кафедрального Собора в Кингсбридже. Собирайте ресурсы, выполняйте действия, используйте рабочих и строителей, чтобы получить денег и обменивайте материалы на победные очки



на Вашем пути
возведения
легендарной
церкви

Для 2-4
игроков
возраста 12+
MFG4103

WWW.MAYFAIRGAMES.COM

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Из-за некоторых карт событий Ваш сброс может быть больше колоды действий. В этом случае при розыгрыше карты действия, не сбрасывайте ее. В конце главы в колодах действий и сброса должно быть по 6 карт.
- Если Вам требуется сбросить карту, после чего в сбросе будет более 6 карт, сбрасывайте столько карт, чтобы в сбросе было не более 6 карт.
- Если Вы решили (или вынуждены) не выполнять действие (например, когда предстали перед судом), Вы все равно должны сыграть карту лицом вверх в Вашу колоду действий и сбросить другую карту лицом вниз в сброс. В этом случае действие карты лицом вверх не выполняется.
- Когда Вы **оплачиваете** или обмениваете что-либо, то этот предмет сразу возвращается в запас или на поле.
- Золото и набожность ограничены в количестве. Убедитесь, что у Вас их достаточно. Это важно в особенности при игре вчетвером, т.к. они используются для обязательных сборов.
- Некоторые из немедленных событий обладают длительными эффектами (добавить строительный проект или закрыть ячейки благосклонности).
- Обмен при помощи карт немедленных событий можно выполнить только 1 раз. При долгосрочных событиях обмен возможен раз в раунд.
- Закрывающие тайлы используются для блокировки некоторых частей поля. Вы можете положить их на трек благосклонности, на ячейки рынка или на проекты, если события запрещают строительство.
- В отличие от лояльности и набожности Вы не можете потерять знания в медицине по желанию или другим способом.
- Если Вы не можете оплатить обязательные сборы в конце главы IV, можете защитить себя от двойной потери очков заплатив 1 лояльность. Но Вы не сможете защитить себя от потери обычной потери очков, указанной на карте-памятке.
- У Вас не может быть меньше 0 победных очков. Если Вы набрали более 60 очков, поставьте Вам маркер на начало трека победных очков и продолжите подсчет.

Designed by: Michael Rieneck & Stefan Stadler

The Authors: Michael Rieneck, born in 1966, lives in northern Germany and designs games of all types for a living. He is especially interested in games based on literature, such as "Around the World in 80 Days" and the worldwide hit "The Pillars of the Earth."

Stefan Stadler, born in 1973, lives in Karkruhe. A book dealer by trade, he is involved in the development of games in many different ways. After "The Pillars of the Earth," this is his third collaboration with Rieneck.

Development: TM- Spiele

Artwork & Graphics: Michael Menzel

Graphic Design: Pohl & Rick

English Translation: Patrick Korner

English Development: Coleman Charlton, Alex Yeager, Pete Fenlon

English Production: Pete Fenlon, Coleman Charlton

Special Thanks: Peter Bromley, Dan Decker, Morgan Dontanville, Bill Fogarty, Robert Hyde, Nick Johnson, Ron Magin, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Jim Miles, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

The Designer and the Publisher would like to thank all the playtesters and rules readers.

Copyright © 2009 Ken Follett. Produced with Kosmos Verlag (Stuttgart) and Sophisticated Games. *World Without End* and *The Pillars of the Earth* are trademarks of Ken Follett. All rights reserved.

You have purchased a game of the highest quality.

However, if you find any components missing, please contact us for replacement pieces at custserv@mayfairgames.com.



Mayfair Games, Inc.
Skokie, IL, USA

WWW.MAYFAIRGAMES.COM