

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

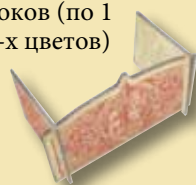
1 Игровое поле



7 тайлов строительных проектов



4 ширмы игроков (по 1 каждого из 4-х цветов)



48 карт действий (4 набора по 12 карт каждого из 4-х цветов)



44 карты событий



4 карты глав



4 карты-памятки



41 кубик ресурсов:

25 x Камень 15 x Дерево 1 x Железо 10 x Зерно 15 x Шерсть 12 x Ткань



16 Домов (по 4 шт. 4-х цветов игроков)



4 фишки очков (по 1 шт. 4-х цветов игроков)



Маркер Благосклонности



12 x Маркеров Набожности



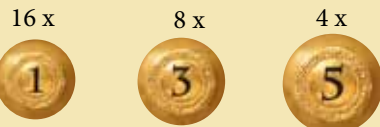
20 x Маркеров Знаний в медицине



14 x Маркеров Лояльности



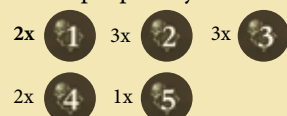
28 Жетонов Золота:



8 печатей Благотворительности (по 2 шт. 4-х цветов игроков)



11 Маркеров Чумы



Маркер Первого игрока



5 закрывающих тайлов



1 кубик налогов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для Вашей первой игры: С целью обучения некоторые правила для первой игры упрощены. Такие правила выделены синим. Это позволит Вам постепенно понять механику игры, не потеряв в красоте и вкусе.

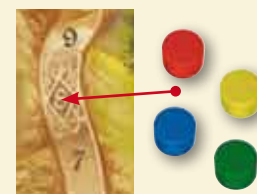
- Перед началом игры аккуратно выдавите маркеры и тайлы из рамок.
- Положите **игровое поле** в центре стола.
- Сядьте по четырем сторонам вокруг стола, так чтобы Вы и другие игроки были на относительных позициях на Север, Восток, Юг и Запад. Если игроков меньше четырех, не важно, какая позиция останется незанятой.
- Каждый игрок выбирает себе цвет (синий, красный, зеленый и желтый) и получает свой набор из **12 карт действий** с его цветом на рубашке карт.



Для Вашей первой игры: В 1-й главе используйте только 6 карт действий со звездой в нижнем правом углу. Другие 6 карт отложите в сторону. Вы будете использовать все 12 карт в главах II-IV, применяя полные правила розыгрыша карт



- Каждый игрок берет **4 дома**, **2 печати благотворительности**, **жетон очков**, **ширму игрока** и **карту памятку** своего цвета.
- Все игроки получают «стартовые ресурсы» - **1 шерсть** и **2 золота**. Храните свои ресурсы за ширмой.
- Положите все **маркеры очков** на ячейке 8 трека победных очков. Таким образом, игроки начинают игру с 8 победными очками.
- Разместите **25 камней** (серый) на ячейке «Карьера» игрового поля; **15 дерева** (коричневый) на ячейке «Леса». Положите **10 зерна** (желтый) на ячейке «Поле» в деревушке Wigleigh на поле.

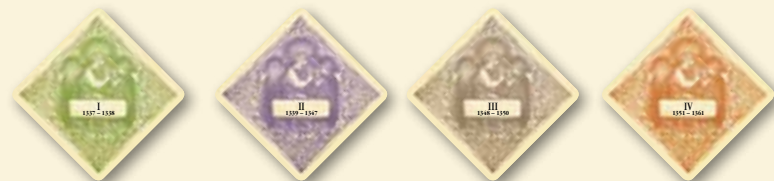


- **12 маркеров набожности** положите на Кафедральный собор.

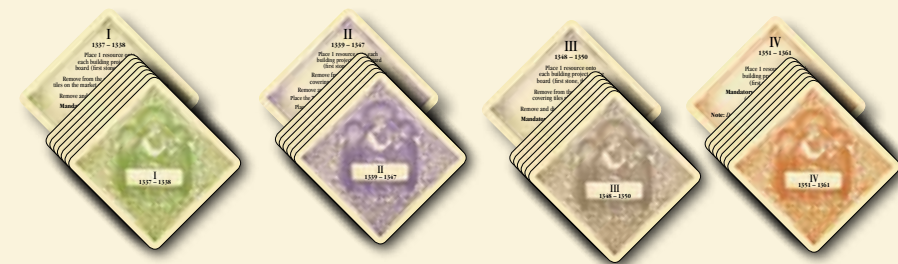
- **Ткань, шерсть, лояльность, знания в медицине и золото** положите рядом с полем в запас.



- Разложите **44 карты событий** в 4 стопки в соответствии с их цветом и номером на рубашке. Всего по 11 карт каждого номера – от «I» до «IV».



- Перемешайте каждую стопку по отдельности. **Отсчитайте по 6 карт из каждой стопки**, оставшиеся 5 карты верните в коробку – они не будут использоваться в игре. Положите 4 стопки из 6 карт лицом вниз в ряд около игрового поля.
- Положите соответствующую **карту главы** лицом верх под каждую стопку. Сдвиньте их так, чтобы они не были полностью закрыты.



Для Вашей первой игры: Не выбирайте случайные карты событий для каждой главы. Возьмите 6 карт в каждой главе со звездой в нижнем правом углу. Оставшиеся 5 карт событий положите в коробку. Перемешайте каждую стопку и продолжите, как описано выше.



- Положите **строительный проект Башни** между стопками «II» и «III». Также перемешайте и положите **11 маркеров чумы** цифрами вниз между стопками «II» и «III» (там же, где и Башня).

- **Строительный проект Моста** положите на предназначенную для него ячейку поля (он накрывает собой старый деревянный мост). Вы можете работать над этим проектом с самого начала игры.



- Оставшиеся **5 строительных проектов, кубик налогов, железо** (светло-синий кубик) и **5 закрывающих тайлов** положите рядом с полем.



- Поставьте **маркер благосклонности** на 1-ю ячейку (Преступники) **трека благосклонности** с краю игрового поля.



- Накройте **ячейку ткани** на рынке шерстью закрывающим тайлом. В первой главе («I») Вы не можете продавать ткань, только если карта событий не позволит Вам это сделать раньше, чем обычно.



- Игрок, последний что-либо строивший, становится **первым** и получает маркер первого игрока.

